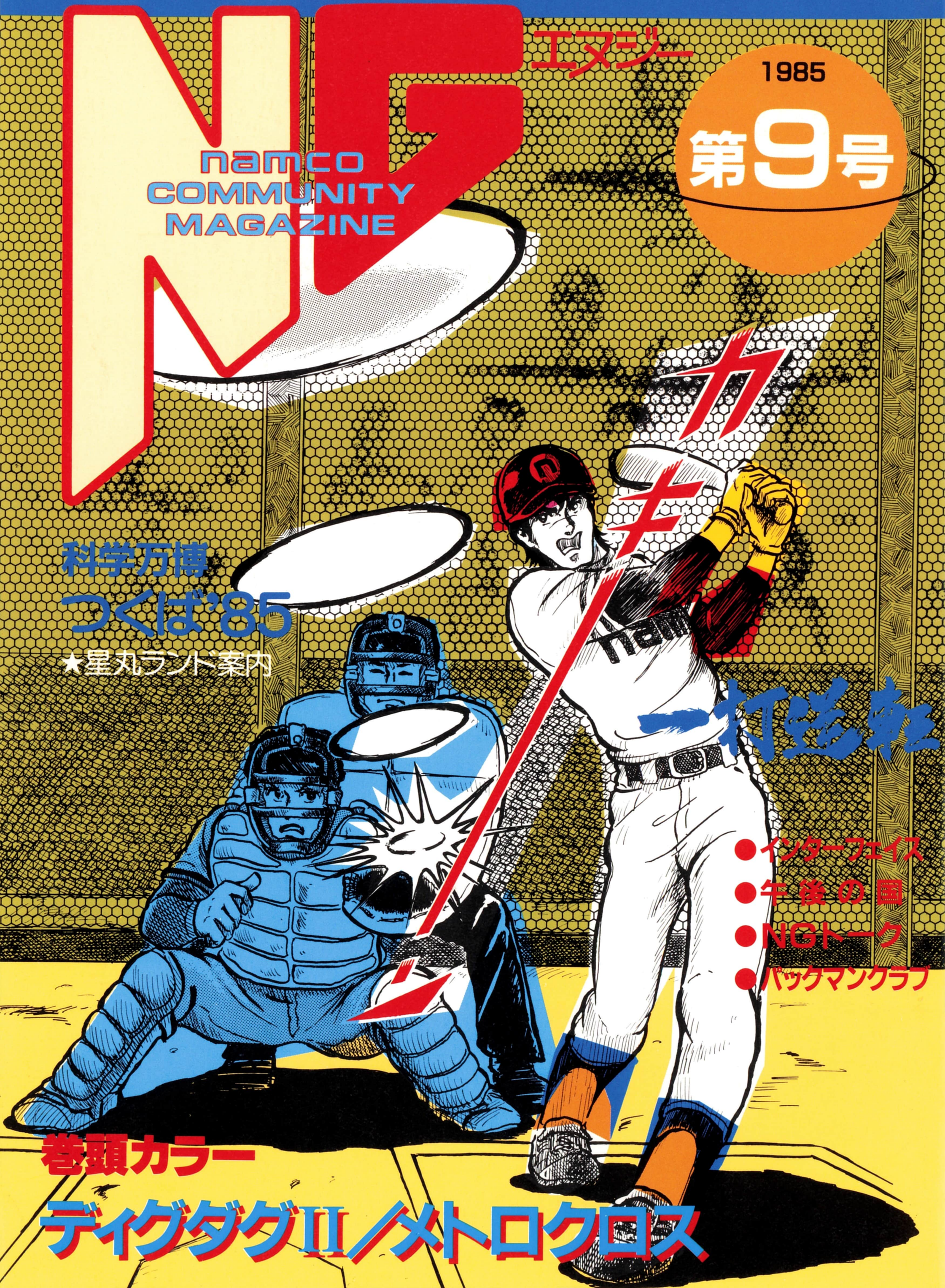
NG
エヌジー

namco COMMUNITY MAGAZINE

1985
第9号



科学万博
つくば'85
★星丸ランド案内

- インターフェイス
- 午後の国
- NGトーク
- パックマンクラブ

巻頭カラー
ディグダグII／メトロクロス

TOPICS

ナムコ☆☆ 米アタリ社の経営権を取得



▶2月4日、東京で合意書に署名したナムコとWCIの両首脳。左から、中島英行・ナムコアメリカ社長、エマニュエル・ジェラルド・WCI元特別顧問、中村雅哉・ナムコ社長、マーチン・D・ベイソン・WCI執行副社長。

皆さんはアメリカのアタリっていう会社を知っていますか?世界で初めてビデオゲームを商品化した会社で、ビデオゲーム以外にも、パソコンのハードやソフトの開発・製造・販売等をしていたんですよ。

その後アタリはワーナーコミュニケーショングループに身売りをし、ワーナーは3つのアタリ関連会社を持つことになりました。その中のパソコン部門は、コモドール社の創始者トラミエル氏が買収し、残った2部門のうち業務用ゲーム部門の経営権を今回ナムコが取得したのです。

このことによって、ナムコとアタリは高い技術力を相互に交流させることが可能になり、又互いの製品をそれぞれの販売ルートで流すこともできる様になりました。そ、そうです!ナムコは日本のナムコから世界のナムコへと今まさに飛躍を始めたのです。(バーンバーン　机を叩く音)さらにワーナーも引き続き株式の一部を保有する為、今後ナムコとワーナーとのコミュニケーションが深まるのは確実。もしかすると、ナムコとワーナーの共同制作で映画とビデオゲームのタイアップ作品が出来上るかもしれません。(アタリのスターウォーズみたいに……)とにかくメチャクチャに興奮してしまうことなのですよ、これは。(ハァハァ　荒い息づかい)今後のナムコに　乞御期待!

ナムコの遠藤氏NHK・YOUに出演 ゲームを語る若者たち——

2月20日木曜日、NHK教育テレビの若者向け番組『YOU』の収録があった(放映は2月23日)。特集は「パソコンなんか恐くない」。細野晴臣氏やクロード・チアリ氏の出演のあと、「ゼビウス」の作者遠藤雅伸氏が登場。糸井重里氏と楽しくおしゃべりしました。

遠藤氏はこれまでに何度かTV出演して「ゼビウス」についてコメントしていたのですが、この日は、聞き上手の糸井さんがお相手ということもあって、ゲームファンジンの話を出して、ゼビウスブームの火付け役を果たした彼らの存在を紹介。考えてみると、今まではゲームファンのみんなのことがテレビで紹介されたことはなかったので、今回の紹介はとても大きな意義があったと思います。糸井氏の後右側に座ったのが〝攻略派〟田尻智君達の「ゲームフリーク」、左に座ったのが〝建設派〟「VG2」や「BGM」の面々。同じゲームプレイヤーでも、遊び方や考え方はひとりひとり違うものです。

2〜3分の短い討論だったけれど、両派の意見交換にはビデオゲームプレイヤーの未来が少し映っているようで、とても有意義な数分間でした。ビデオゲームの未来を担う君達若者の活躍を、これからも期待したいと思います。



NG9号特別付録
NG時間割表
——新入学、新学期の方々へ

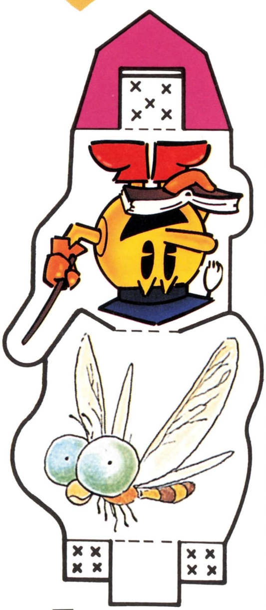
キリトリ線

ヤマオリ線へ

ノリシロ

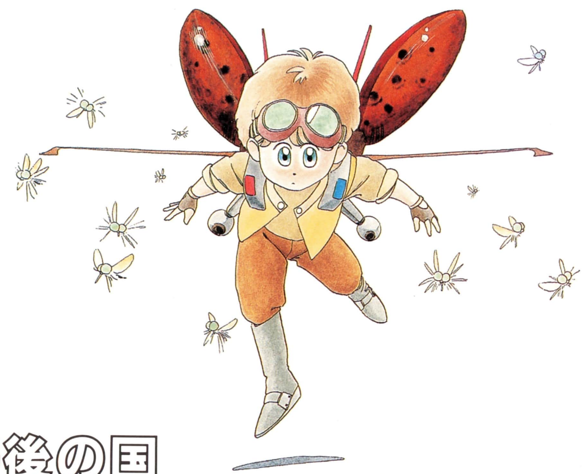
本体

キャラクター



パネル

	月	火	水	木	金	土
1						
2						
3						
4						
5						
6						



午後の国



特別付録
『NG時間割表』
の作り方。
（もしくは、図画工作教室に切り抜きペーパークラフトが付いてなくておこっている人達におくる、一時しのぎの簡単なおまけの作り方。）
これを読めば、写真のような時間割りを作ることができます。
しかし、このページの裏面なので、このページの内容を記憶するか、コピーするかして制作して下さい。
namco
月 火 水 木 金 土
1 2 3 4 5 6
▶これはダミーです。
必要な道具は、みなさんがお持ちでしょう
ハサミと、定規と、カッターと、接着剤
があれば大変けっこうです。
まず組み立てる前に、時間割りに書き込んで下さい。
これが一番重要です。
マジックで書くときは失敗しないでね。
B
ハサミで本から切り離し、
カッターで切り込みを入れる。
きりきり
スー
本体を組み立てます。
接着する。
キャラクターを差し込みます。
パックマンが時間割り側になるようにします。
キャラクターの両側を接着します。
折り曲げて接着する。
プレートを接着します。
午後の国側に接着する。
WE NG
これで、できあがりです。
できれば学校の机の上に置いておきましょう。みんなの注目の的となることはまちがいないでしょう。

NG
namco COMMUNITY MAGAZINE

NO. 9 1985

CONTENTS

編集
●
レイアウト
●
㈱ナムコ
クリエイティブセンター
NG編集室



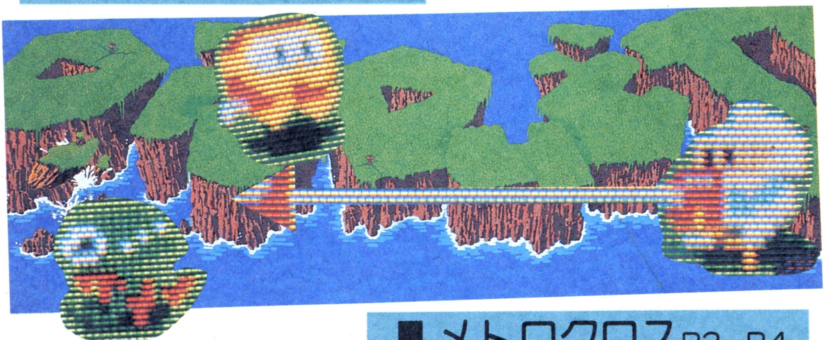
COVER

9回裏二死満塁
ボールカウント2－3
キミはこのチャンスをものにできるか!?
飛距離を測定する
本格的バッティング・マシーン
"一打逆転"新登場！

イラストレーション　篠崎 雄一郎

ナムコニューゲームファイル

⬇ディグダグII P2



⬇メトロクロス P3~P4

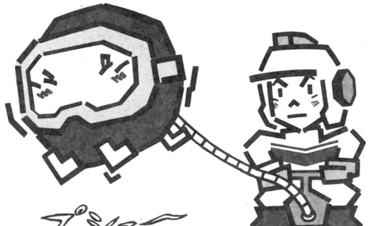


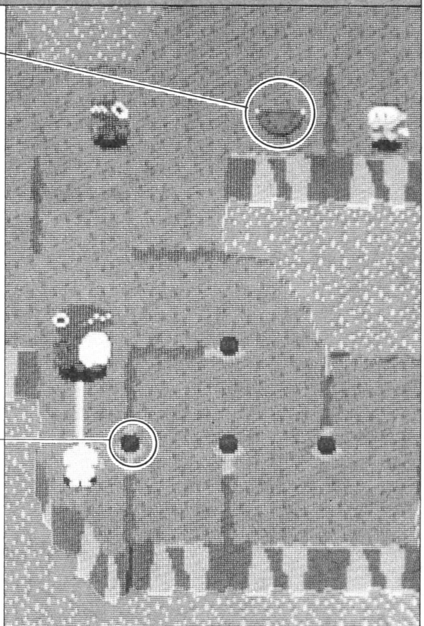
⬅一打逆転 P5



あのディグダグが、新たなるゲームフィールドとともに復活!!

ディグダグの攻撃方法は2通り!! ディグダグの武器がパワーアップ！





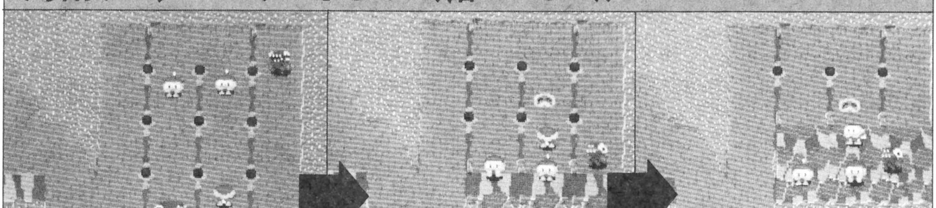
ベジタブルターゲット。これを取ると、ポイントとなる。

- シュートボタンで、モンスターをパンクさせる。
- ドリルボタンで、クイを打ち込み島を割る。



このクイをドリルで打ち込むと、ディグダグが向いている方向に、ヒビが入る。
そのヒビをつなげ、島を割ることにより、小さな島の方が沈むので、それを利用してモンスターを、海の中に落とすことができる。

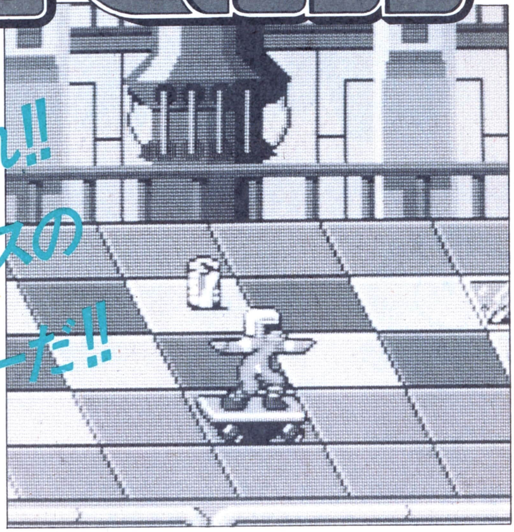
島割りで、モンスターまとめて、落っことせ!! これが高得点の秘訣だ。



島を割った後は、すぐに逃げないと落ちてしまう。

METRO-CROSS

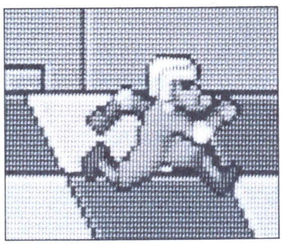
メトロクロス



地下都市を突走れ!! 君はもう、メトロクロスのサバイバルランナーだ!!

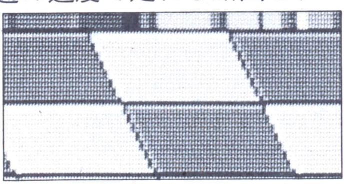
メトロクロスとはどういうゲーム!?

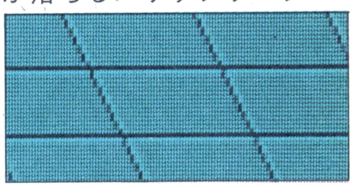
8方向レバー  と ジャンプボタン  で



ランナーをコントロールし、ひたすら地下都市を走るゲームである。

路面には、普通の速度で走れる路面と、スピードが落ちるスリップゾーン



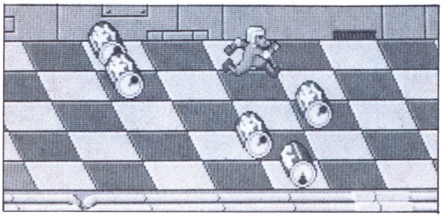


があり、ジャンプしたり、スピードを落としたりして、うまくクリアする。

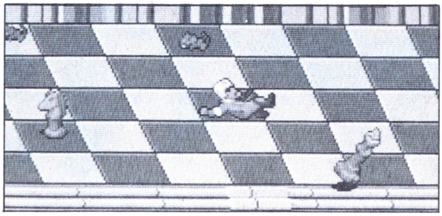
一定時間内にゴールに着けないとゲームオーバーとなる。

障害物みたいなものはあるのか!?

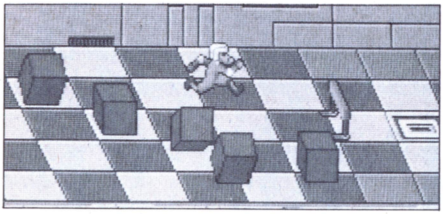
転がってくるジャンボカンや、



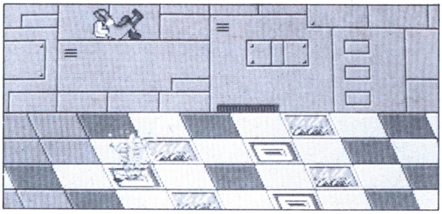
襲ってくるチェスの駒、



ハードル、キューブ、



炸裂するクラッカー（テクニック次第で…）



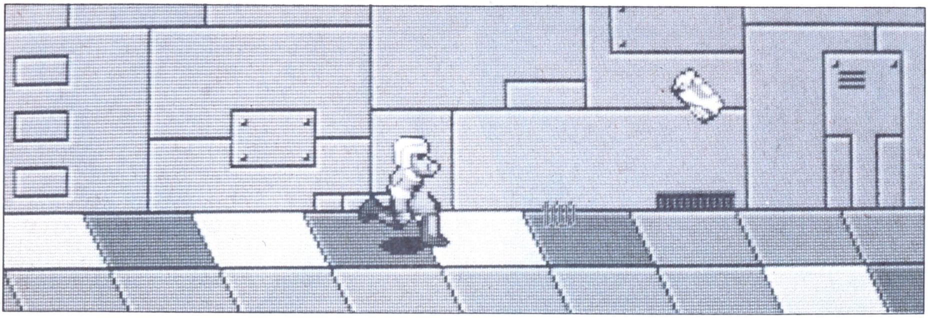
などがあり、これらに当たるとダウンしてしまうので要注意。

得点を上げるためのテクニックは!?

○路面に置いてあるカンをキックする（ぶつかる）と、ポイントが与えられ、同じカンを何度もキックすると、さらにポイントが上がるので、うまく利用すること。

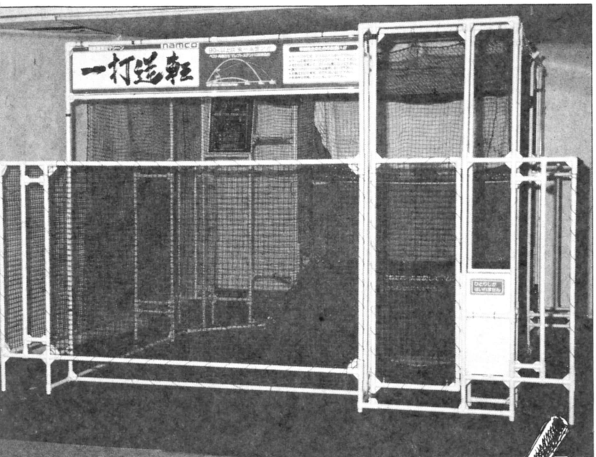
○また、カンをつぶす（ジャンプにより）と、2秒間タイマーが止まる。

○スペシャルドリンクを飲むと、一定時間スピードアップする。



待望の飛距離測定マシーンの登場だ!!

一打逆転

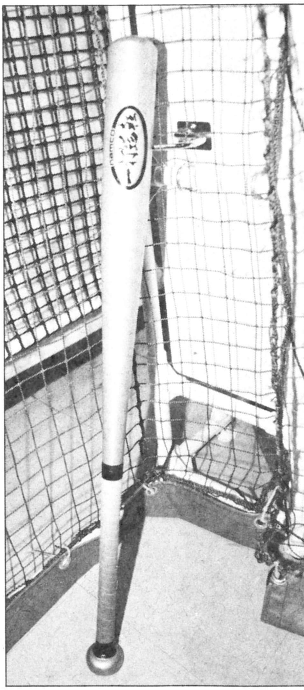


ナムコから待望のエレメカゲーム「一打逆転」が登場したぞ!! この一打逆転は、ベースボールの華とも言えるホームランの快感を、狭いコーナーでも味わうことができる画期的なゲームマシーンなんだ。では、そのプレイ方法を説明しよう。

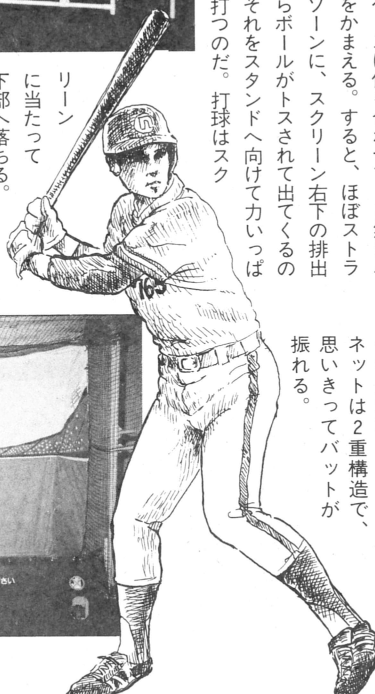
まず最初に、プレイヤーはネットの一部に付けられたドアを開けて中に入り、ドアの後ろにあるコインボックスにコインを投入し、附属の金属バットを持って準備する。バッターボックスは右打者専用で、本体からつき出たホームベースに体を合わせて、自然にバットをかまえる。すると、ほぼストライクゾーンに、スクリーン右下の排出口からボールがトスされて出てくるので、それをスタンドへ向けて力いっぱいに打つのだ。打球はスクリーンに当たって下部へ落ちる。

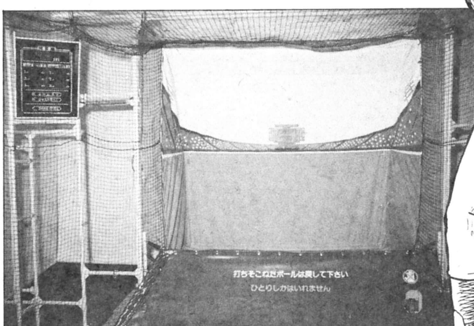
一ゲームは5球で、一球打つごとにスクリーン左上の表示パネルに飛距離が算出されて出てくる。90m以上の飛距離を出せばホームランである。

ファンファーレが鳴り、歓声が巻き起こる雰囲気抜群のマシンの中で君もプレイしてみない!?



▶一打逆転専用バット。ネットは2重構造で、思いきってバットが振れる。





INTERFACE インターフェイス

君たちの手紙でつくる お兄さんと一緒のコーナー

春うららの今日此頃、皆さん平和にお過ごしですか?ドラゴンバスターがお目見えしてから約3ヶ月。その間、質問、意見、要望などが寄せられました。ありがとうございました。

しかし、お答えしきれない面も多く、また担当の私は、死ぬほど忙しいので、簡単なQ&Aしかできませんが、お許し下さい。

Q・ドラゴンバスターのモンスターの中で、あのだんご虫のようなキャラクターは、映画「風の谷のナウシカ」に出てきた虫『王蟲(オーム)』に似ている。もしかして盗作では?

東京都　栃木賢太郎

A・それは、『王蟲』がいも虫をモデルにしていることから、同じくいも虫をモデルに考えられた『クローラー』が『王蟲』に似てしまったということなのです。

ところで、この映画を見たという君は、わりとアニメファンではありませんか?ゲームもアニメも、想像力を大にして自分の世界を広げていけるステキなメディアです。そのうち創造力がめきめきわいてきたら、君のオリジナルキャラ集などを作ってみるのもおもしろいと思います。

Q・ドラゴンバスターについて質問があります。出口を出したまま中に入らなかったり、脱出するのに時間がかかり過ぎると、どこからともなくナマズのようなキャラクターがすっ飛んで来ていきなりかみつきますが、あれはいったい何なのでしょうか?

新潟県　小柳斉民

A・それは「ケーブ・シャーク」というモンスターです。ケーブ・シャークは、血の臭いに敏感なため、あまり一ヶ所に長くいると臭いを嗅ぎつけて飛んで来るのです。まるで鮫のような性質なのでこの名前がついたわけです。モンスターの性質は、もう知ってる方も多いと思いますが、次ページのキャラ表を参照下さい。

告知板

〈会員募集〉

●AM・PRESS

ただのテク誌ではなく、情報や評論、アニメ等アミューズメント全般にわたる会誌『AM・PRESS』を毎月発行。入会希望者は60円切手同封の上、左記まで

〒673-14 兵庫県加東郡社町山国2006・13・113 成瀬裕司方

AM・PRESS編集部

●GAME-LAND HIT

入会希望者は60円切手同封の上、ご連絡を

〒640-03 和歌山県和歌山市奥須佐52 松村嘉洋

●VIDEO GAME MEMBERS

ゲームを楽しく遊ぶ方法をのせた会誌「V・G・M」(月刊)を発行。興味のある方はハガキで連絡を

(大阪附近の方歓迎)

〒552 大阪市港区磯路3・2・8

黒田英博「V・G・M」係

(誌上討論の反響が少なかったので、今回は会員募集のみ。奥野君ごめん。)

SF小説界の超大型新人**「大場惑」**をご存知ですか?昨年10月にSFアドベンチャー誌でデビュー。作品名は「コンタクト・ゲーム」。そうゲーム小説なのです。彼は、SF小説の持つゲーム性を、またゲームの持つSF性を追求するという無類のゲーム好き。それもそのはず、彼の本業はゲームソフトのプログラマーなのです。(しかもナムコの…。)さて、注目される彼の期待の二作目は「コンタクト・ゲームII」(仮称)。SFアドベンチャー誌近月号に載ります。今度NGでも紹介しますね。乞御期待!



プレゼントありがとう

●青森県黒石市の相川訓君から



ご紹介しそびれてしまいましたが、ドルアーガのレリーフセットを作り送ってくださった世田谷区の大島武君、ありがとうございました。

⦿ビデオゲームに関するご意見・ご質問・告知板コーナーへのお便りは、**NG編集室「インターフェイス」係**まで

㊟このページに掲載した情報に関しては、直接その団体にお問い合わせ下さい。NG編集室では、お答えしておりません。

DRAGON BUSTER

ドラゴンバスター

オリジナル
キャラクター
紹介(2)

インターフェースへ質問をお寄せくださった諸君、たいへんお待たせいたしました！
８号で紹介しきれなかった残りのキャラクターを紹介いたします。



◀CLOVIS
クロービス

王国親衛隊長セリアズの子息として生まれたが、幼少の頃、乱暴ないたずら者として勘当。辺境の弾士モンクに預けられ育つ。モンクの元でつらい修業に耐え剣と心を学んだ若者。

CELIA▶
セリア

ローレンス王家第二王女。16才の優しい美少女で民衆からも愛されていた彼女はドラゴンにとっても格好の人質であった。王女を捕えられた国王軍はもはや無力となり、国内には邪悪なものたちがはびこることとなった。



ROOM GUARDERS

FAFNIL▼
ファフネル

体は小さいが、ドラゴンの種に族するモンスター。狂暴な性格で、体当たりし、火吐き攻撃をしてくる。



BISHOP▶
ビショップ

戦闘用斧を持つ攻防の名手。うかつに近づくと斧を持ちかえ槍として突いてくる。
頭上や背後からの攻撃に弱い。



MONSTERS



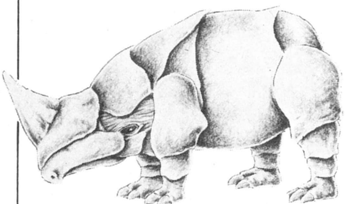
▲BAT
バット

空中での待機中はふわふわとしているが攻撃時には高速で急降下してくる。その翼は鋭くファイターに向けられている。



▲CRAWLER
クローラー

太陽の光を受けることのない地下迷路。そのため美しい羽を開くことなく、一生を幼虫の姿で終わる巨大昆虫モンスター。時おり上体を起こし、触角で攻撃する。



▲INOSAII
イノサイ

通路をところ狭しと突進する。立ち止まったり、戻ったりのトリッキーな走りでファイターを惑わす。

▶SNAKE
スネーク

見かけは普通のヘビだが、強力なバネを持ちファイターに飛びかかる。かみつかれると、その害によって徐々に体力を奪われる。

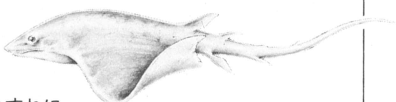




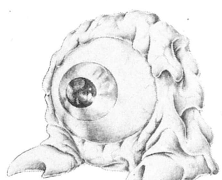
▲CAVE SHARK
ケーブ・シャーク

鋭い嗅覚を持ち、ファイターを追跡する。あまり長時間同一迷路にいると発見され、強力な牙を武器にした攻撃を受ける。

▶STINGRAY
スティングレイ



大海を泳ぐように床面すれすれに飛行する。まっ赤なヒレが不気味なリズムを持って波打つ。



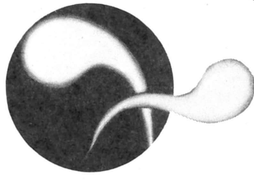
▲EYEFUL
アイフル

暗闇で敵を見つけるための巨大な眼。その眼を包む弾力に富んだ皮質はゴムのような跳躍力を与える。

▶GOLEM
ゴーレム

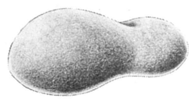
土くれ人形が生命を吹き込まれ、ファイターに群がり集まる。長身を利して、頭上から叩きつける棍棒は大きなダメージを与える。





▲WILL-O-THE-WISP
ウィル・オー・ザ・ウィスプ

肉体を失ったモンスターの邪心が敵を求めて宙空を漂っている。



▲SLIME
スライム

鉄より硬いが柔軟で宙に浮く不思議な物体。ファイターの行く手を阻む、奇妙な妨害者である。

ハイテクを楽しい世界に送る——「マーブルマッドネス」

それはもう、このゲームに出合った時の衝撃はただものではない。グワァ〜〜ンという感じのショックなのだ。もうプレイしてみた人はいるかな?このゲームは2月始めから数ヶ所のゲーム場に登場はしていたが、非常に台数が少なかったため知っている人は少ないと思う。

とにかくこのゲームは、今までのTVゲームのイメージを一変させてしまう程、革命的にスゴイ。画像の美しさや音響のすばらしさは、まさに一級のCG(コンピューターグラフィックス)映画という感じである。ゲームのパターンがマンネリ化しつつある現在、このゲームの登場はとても刺激的な出来事である。

アタリからナムコへ

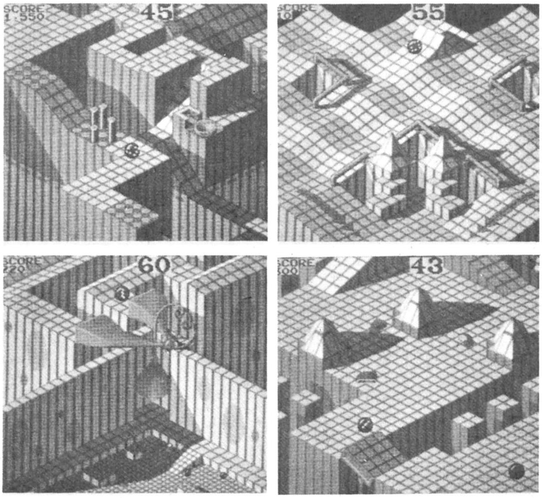
さて、この「マーブル・マッドネス」は、米アタリ社作のゲームだが、今年の4月からは、ナムコから日本全国のロケーションに出まわることになる。しかし、一般のゲームと違って台数は少ない。だから熱心に捜さないと出会えないかもしれないよ。ちょっと注意するべき点は、筐体がアップライトタイプなので、テーブルゲームを捜さないようにすること。

それと、もう一つの個性的な所は、トラックボール方式だということ。これは、台に組み込まれたボールをころがすようにして操作するという方式で、360°の方向が選べるのだ。というわけで、いろいろ楽しいこのゲーム、君もぜひ体験してみてほしい。

〈遊び方〉

●一人でも二人でも遊べる。
●トラックボールで青(赤)のマーブルを操作し、制限時間内にゴールへ到着させるゲーム。
●残り時間は、画面上にタイマー表示がでる。表示が"0"になるとゲームオーバー。
●フィールド上で絶壁から落ちたり、障害物にぶつかるとタイムロスとなる。
●ゴールへ到着すると、得点が加算される。①残り時間に対するボーナス得点。②断崖からマーブルをひとつも落とさずに到着した場合のボーナス得点。
●できるだけ早くゴールインすること。余った時間が特別ポイントとして、次のコースの制限時間に追加される。
●2人で遊ぶ場合、どちらか一方が先に終了しても100円を入れてスタートボタンを押せば、継続して遊ぶことができる。

さて君は、どこまでチャレンジできるかな?



カラーでご紹介できないのが残念。

アドバイス

各レベルで、プレイフィールド障害物などが変化します。

まず、6つの異なった波があり、これがプレイヤーのチャレンジ精神をくすぐります。

第5の波は、「シーリーウェイブ」と呼ばれ、前のルールや法則が逆になってしまいます。ここでは、プレイヤーがスコアをかせぐために、障害物にアタックすることができます。また、重力の法則も逆転してしまいます。これは、高得点につながるボーナスウェイブです。

第6の波は、非常に難しく、これを突破するとゲームは終わります。

また、プレイ中、多くの障害物がマーブルを破壊しようと待ち受けています。

●ブラックスティーリー
マーブルを絶壁から突き落とそうと体当たりしてくる。

●グリーンマーブルマンチャー
マーブルを襲い、飲み込んで食べてしまう。

これらをうまく避けて、ゴールを目指して進んでください。

よいこのたのしい

図画工作教室

第2回 キャラクターモデルの作り方



さあ、お待たせしました。いよいよ、たのしい図画工作教室の二回目が始まるよ!!

前回の、ペーパークラフトの作り方に対する反響が大きかったので、担当者としましてはうれしいかぎりで、ホッと胸をなでおろしています。できれば、この企画は長く続けていきたいと思いますので御期待下さい。尚、前回プレゼントの〝グロブダーペーパークラフトキット〟当選者の発表は、発送を持ってかえさせていただきます。

さて、前置きはこれくらいにして、本題へ移りましょう。

今回制作するのは、立体的なキャラクターモデルです。NG読者の方からも、今までにいくつかの手作りのキャラクターモデルが、届けられたりしていたんだけれど、今度はNGでも、本格的に特集してみようということになったんだ。ペーパークラフトモデルよりは、作業が大変困難なんだけども、一度はチャレンジしてみてはどうかな! きっと夢中になると思うよ。

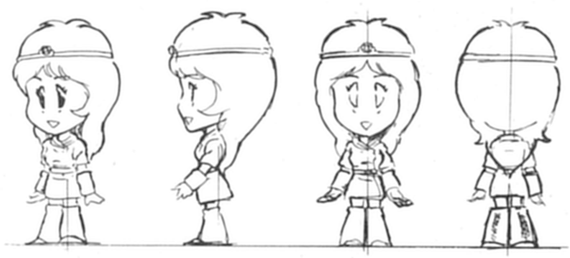
左図の①～③は、キャラクターを立体的にするための、スケッチの手順です。図①はもとのオリジナルキャラクターです。前回も述べたけれども、まず初めにそのキャラクターを理解するのが大切で、どういう風に制作するのかを、頭の中に思い浮かべ、それを図面にするのがこの作業です。図②は、オリジナルキャラクターをもとに、前面、側面、後面を描いた三面図で、ここでは想像力がものをいいます。図③は、さらにモデルを制作するためのもので、これは材料を何にするかによって変ります。今回はねん土を使用しましたので、それを作りやすい形にした図です。

キャラクターモデル もと絵から三面図へ。



◀図①

▼図②



▼図③



図画工作教室

それでは最初に材料説明からいってみましょう。

●ねん土（今回使用したねん土は、インダストリアルクレイといって、カーデザイナーの人達が使用するもので、デザイン用品・画材用品などを扱っているお店にあります。）

●シリコーンゴム

●ポリウレタン樹脂（これは、プラキャストという名で売っています。）

シリコーンゴムと、ポリウレタン樹脂は模型屋さんで売っています。けっこう高いのですが、最近は一回分の工作ぐらいの量にして安く売ってます。とにかく最近は色々な新素材がたくさんでているので、NGファンの工作大好き人間の諸君達、色々チャレンジしてレポート送ってね！

◇では、制作の手順を説明します。

①まず作るキャラクターが決ったら、何回もスケッチを描いてみて、三面図を制作します。（P10参照。）この三面図は、モデルがいいものに出来るか、出来てから泣く事になるかの別れ道！

②三面図の上で、木の棒やはり金などで人形の骨組を作ります。この骨組がないと大変な事になるよ。

③骨組にねん土、おっと実は、この作業がフィギア制作の別れ道なんだ。なぜ別れ道かと申しますと、頭のいいNGファンの君達ならもうわかっちゃったかな。今回の図画工作教室でねん土を使用した訳は、量産を目的としたからなんだ。だから、みんなが制作する時、「一つだけでいいんだけど。」という人は、紙ねん土なんかで作るのも一つの手だろうね。

　では本題にもどりましょう。

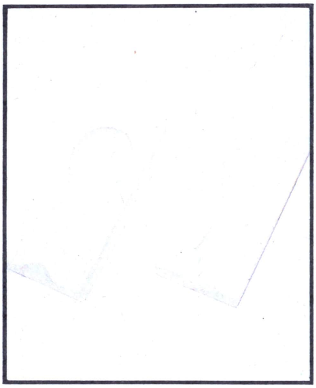
ねん土、もしくは紙ねん土などを、ていねいに三面図を見ながら骨組みにつ↙



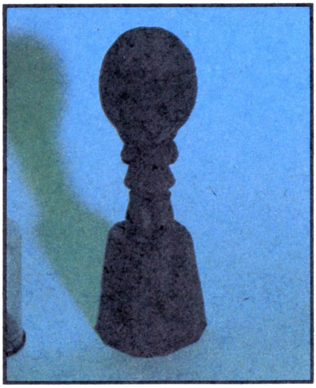
◀インダストリアルクレイ。温めながら加工していき、だんだんと削りながら細部を調整していく。



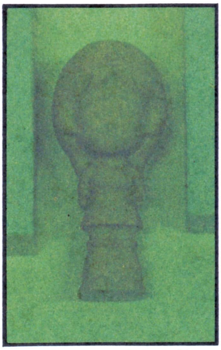
▶向って左から、シリコーンゴム、付属の硬化剤、プラキャストU－A、U－B、(二つ合わせると化学反応をおこし、硬化する。



▲完成したシリコーンゴムの型。



▲完成したねんど型。



▲シリコーン型から抜いたプラキャスト製のカイ。



▶彩色して完成した、カイのモデル。

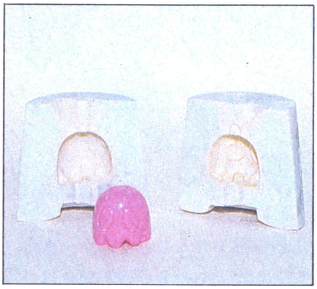
図画工作教室

けていきます。注意する事は、いつも前・横・後をバランスよく見て制作することです。フィギア（キャラクターモデル）制作は、この辺が最大のポイントとなります。フィギアが出来上がったら、紙ねんどの場合は彩色して完成です。

④さて、量産したい人はここからが本番です。まずシリコーンゴムで型どりをし、次にその中へポリウレタン樹脂を流し込んで、好きなだけ作って下さいね！ NG編集室も、カイを型どりして、量産してみました。

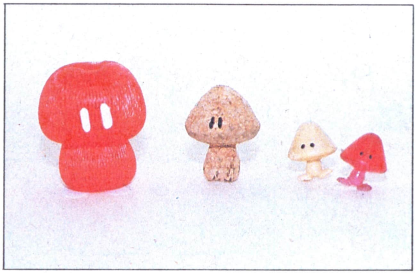
説明が大雑把になってしまったけれど、このようにフィギア制作というのは、大変だけれどもなかなか楽しい工作なのです。NGファンの諸君も、色々な材料や方法などを研究してNG編集室に知らせて下さい。

フィギア制作担当はMr工作仮面でした。



▲モンスターとそのシリコーン型

おまけコーナー



●マシュリン三体●

向って左から、青森県の山口忍さんが送ってくれた「みかんネットのマシュリン。」とてもかわいい。担当者制作、「コルク製のマシュリン。」Mrドットマン製作のマシュリン二匹。

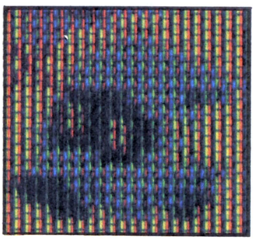
◎右ページ写真にあるカイのプラキャストモデル(無彩色だよ。)を、NG読者10名の方にプレゼントします。プレゼント御希望の方は、この教室への御意見、御要望を書いてNG編集室「図画工作教室」係まで送って下さい。〆切は5/31（消印有効）です。

制作舞台裏

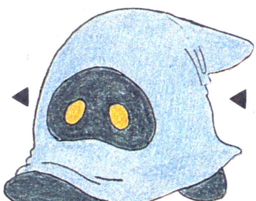
オリキャラ＝ドットキャラの関係

オリキャラ（オリジナル・ソース・キャラクター）は、二通りの作られ方があります。一つは、ゲームのドットキャラクターと同時に進められるもので、左図のホブリンのキャラクターに合わせてドット絵が制作されました。

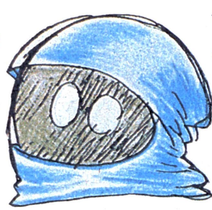
⇦オリキャラからドットキャラへ



ホブリンドットキャラ

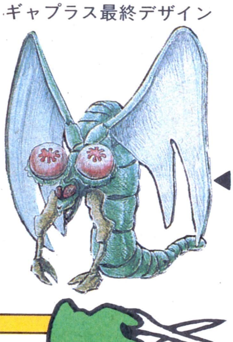


ホブリン最終デザイン

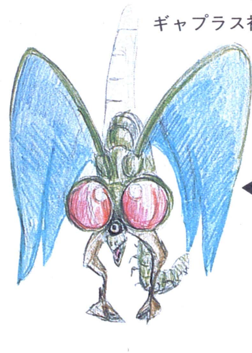


ホブリン初期デザイン

⇦ドットキャラからオリキャラへ



ギャプラス最終デザイン



ギャプラス初期デザイン



ギャプラスドットキャラ

もう一つは、すでに決まっているドットキャラクターに合わせてオリキャラを制作するもので、左図のギャプラスのキャラクターはその一例です。

このようなナムコのオリキャラは、かなり検討されて日の目を見るのです。

ナムコット特集……

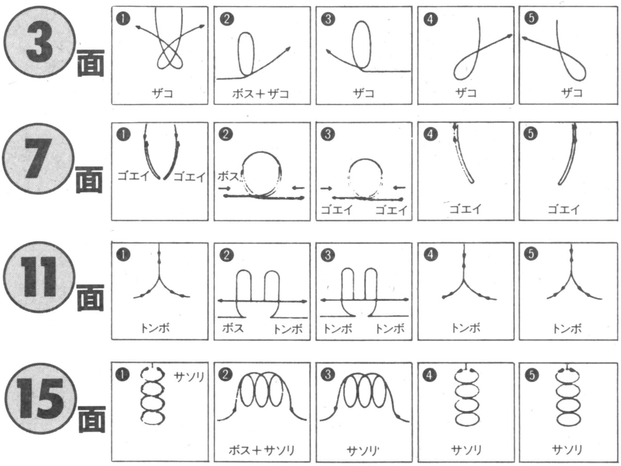
Galaga

あの感動がよみがえる!!

ファミリー コンピュータ™用カセット第5弾 ギャラガ新登場

1981年に発表されたこの〝ギャラガ〟は、ギャラクシアンに続くロングセラーになり、多くのファンを獲得した。そして今、〝ギャラガ〟はナムコットの仲間として再びやってきた。

かつて、毎日が〝ギャラガ〟一色だった君は、あの頃の自分を思い出し胸を熱くすることだろう。また、今回ナムコットで初めて出会ったというあなたは、それはもう、夜中に突然〝ギャラガ〟がやりたくなったりして、頭の中は〝ギャラガ〟でいっぱいになってしまうことだろう。

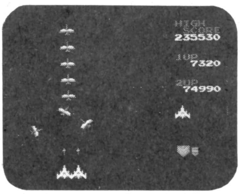


さて、この〝ギャラガ〟には、3面おきに高得点のチャンスが得られる「チャレンジングステージ」が用意されています。これらを一匹も逃がさずパーフェクトに取ると、ボーナス得点が加算され、スコアはグーンとアップします。

今回は、この「チャレンジングステージ」の飛行パターンをご紹介しましょう。

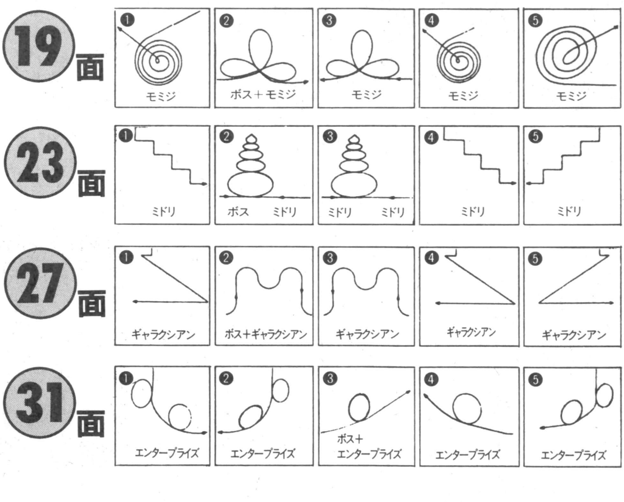
●〝ギャラガ〟に登場するキャラクターは、自機〝ファイター〟を含めて合計10種類。(左ページ参照)

●「チャレンジングステージ」には、9種類のギャラガが次々登場。



●パーフェクトを取るコツは、敵の動きにだまされずに先を読みながらネラウこと。また、下降中をネラウと効果的である。あとは、練習あるのみだ。がんばろう！

すばらしいサウンド、スピード、スリル満点の〝ギャラガ〟。心ゆくまでお楽しみください。きっとあなたは〝ギャラガ〟のトリコになるでしょう。



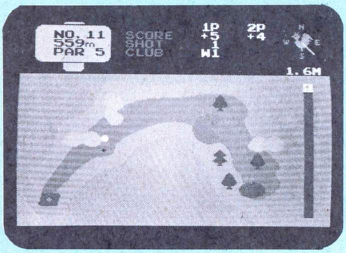
MSX

ミニゴルフ新発売

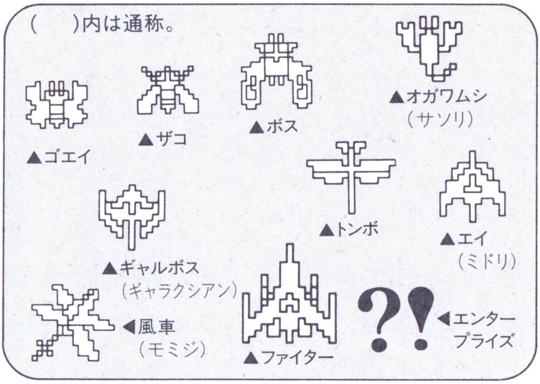
　ナムコットの新作ＭＳＸソフト「ミニゴルフ」が４月25日、全国いっせいに発売されました。コース構成も本格的。バンカー、フェアウェイ、芝目、立木、風など、本物のゴルフプレイそのままの設定がしてあります。だから、より本物に忠実なパッティング感覚が得られます。
　ただ、お父さんに独占されないようにご注意ください。さあ、どちらの上達が早いかな？



MSX用ROMカートリッジ
定価4,500円



◀ギャラガキャラクター表



ナムコットでなごむ ボク・ワタシの生活 発表

　パンパカパーン、発表しまーす！と言いたいとこなんだけど、どうもみんな出題の意図が今ひとつ理解できてなかったよーで、単にハイスコアやキャラクターのイラストを送ってきた人もいた。はっきり言って面白い作品が少なかったね。失敗談でもいいから、もっと奇抜な新しいチャレンジを試みてほしかったと思う。
　ノーマルな作品例としては、「ボクの家ではみんな指先が器用になり、ボクは反射神経がよくなりました。」という**静岡県の杉山則彦君**。ゲームの音をテープに録音して学校へ持っていったら友達がいっぱいできた、という**熊本県の東矢雄治君**。日頃、ゲームバカ、ナムコバカと言われていたのにナムコットが出てからは尊敬されるようになった、という**神奈川県の藤田右一郎君**など。
　ちょっと過激なのでは、弟とケンカした時ナムコットで決着をつける**宮城県の富澤啓史君**。５人組で４人が麻雀、１人がナムコットをし、麻雀であがった人が次にナムコットをできるので、短時間でのゲーム高得点の訓練となり、しかも麻雀の腕もみがける**二徳ナムコット**を教えてくれた**愛媛県の山下孝君**は、なかなかよろしい。裏目に出てしまった悪い例は**神奈川県の本間尚隆君**。ゲームばかりしてお母さんに怒られ、TVの映りが悪くなってお父さんにも怒られたそうだけど、ちょっとした工夫で明るい方向にもっていくことも可能だから、ガンバッテほしい。
　そして今号の大賞は、写真で応募してくれた**富永君**にあげちゃいます。「僕らは修学旅行でナムコットをプレイしたんだぞー！写真は初日から消燈時間も忘れてゼビウスに熱中している所を友達に激写されたもの。
　という訳で今回は、**二徳ナムコットの山下君**、**大賞の富永君**、**イラストの本山君**、**坂田君**以上４名にカセットケースをお送りします。



◀大阪府　富永 修一



▲愛知県　本山 哲也

●このコーナーでは、引き続き「なごむ生活」を募集します。今回ダメだった人もチャレンジしてネ。

〈ナムコット耳より情報〉さて今回もステキなプレゼントが待ってるよ。詳しくは、P31のフロムスタッフのページを見てね。

ロケーション紹介

千葉

今注目の地と言えば何と言ってもつくばのある**いばらぎ**ですが、その**いばらぎ**と**とうきょう**の中間にある**ちば**も忘れられない存在。今年は全国からその千葉方面へいらっしゃる方が多いでしょう。目的は当然、科学万博&ディズニーランドだと思います。でも、そんな時、そーだ！ナムコのキャロットにも寄ってみようかな？なんて気になることを期待しているよ。そう、まだあります。マザー牧場でのんびり昼寝を楽しもうという方、春の房総の海を見にドライブに行く方、菜の花畑の中でメルヘン写真の撮影会を試みようという方、総武線で寝過ごして、うっかり**ちば**まで来てしまった方、みんな**ちば**のお友達です。そして、楽しい春を満喫しましょう。帰る時には、名産の落花生をおみやげにね。

サンペディック
ナムコランド

習志野市谷津1−16−1
0474−77−5192
AM10〜PM8　第3水休

ここサンペディックは、ナムコのロケーションの中でも、ナンバCITYと並ぶビッグロケーションの一つ。まず入って驚くのは、ショッピングセンターの6階の1フロアーが全部アミューズメントスペースになっているということ。その広大なスペースの約半分がゲームコーナーで、他は小さい子供のための乗物がいっぱいあるおとぎの国ナムコランド。日中は親子連れでにぎわいます。

ゲームコーナーのテーブルゲームはなんと、約100台もあるそうです。ずらりと並ぶ迫力には圧倒されそう。

習志野駅前、ダイエーと高島屋の合同ショッピングセンターの中です。



▶店長の西口さん。これだけ広いとベテランでなければ勤まらない。ちょっとこわそうだが、根はやさしい人。



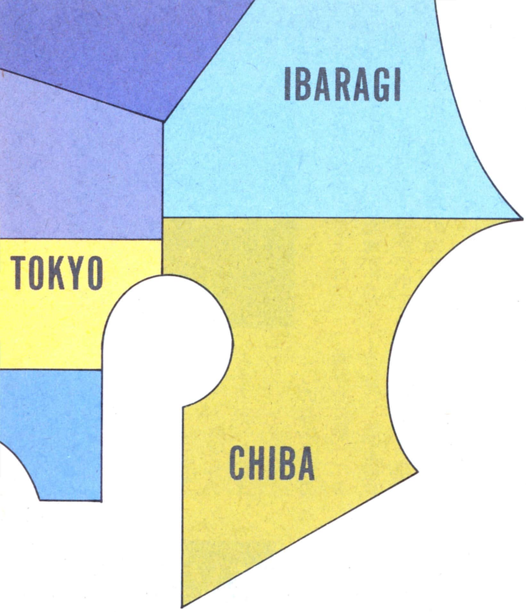
◀テーブルゲームは、新旧、メーカー別に分類されて、きれいに並べられている。これだけたくさんあれば、好きなゲームを待たずにできるのではないかな。



▲昼の早い時間や、日祭日などにファミリーでにぎわう遊園地。広いスペースにいろんな乗り物がたくさんあるよ。



◀いつもは、千葉工大生や予備校生が多いサンペディック。でも取材日は春休み中だったので、近所の中・高生が目立っていた。写真に集まってくれたのは、中でも若い少年達。



千葉セントラルプラザ

ナムコ ゲームプラザ

千葉市中央3－17－1
0472－27－3092
AM10～PM8 第2水休

千葉でもおしゃれ人間が集まるという千葉セントラルプラザ。ここの6階の一角に、ナムコのゲームプラザがあります。ここは常連のマニア達がたくさん。そして、中高生が中心。集まる少年達に慕われる店長の広川さんはなんと19才。みんなと同じ世代です。勉強も教えてくれるという店長や店員の田中さんを中心に、仲間がワイワイという雰囲気で、ナムコのロケらしい暖かみを感じました。文具店や本屋さんの上のフロアにあるこのゲームプラザは、学校帰りの憩いの場という感じでした。



▶所狭しと並ぶエレメカやアップライトのゲーム台。「パックランド」に熱中している女の子達もいたよ。



▶店長を囲みワキアイアイ。ゲームマニアにはめずらしいおしゃれ小僧がいました。

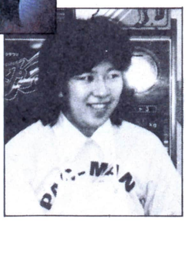
ジャスコ
マリンピア

ナムコランド

千葉市高洲3－20－28
0472－77－4827
AM10～PM6:30(土日祭・7:00)
第2水休

NG7号のP23でご紹介したチップスのあるジャスコのマリンピア。4Fにはチップス、また別のゲームスポットがあり、3Fにはこのナムコランドがあります。だから3ヶ所にナムコのゲームが待っているというナムコファンには感激のショッピングセンターなんです。このナムコランドはゲームより乗り物やエレメカのほうが多く、小さい子供連れのお母さんが立ち寄るのにピッタリ。オープンで明るいスペースで、とてもにぎわっています。幼児から小中学生中心このコーナの店長さんは保母さんのようでしたョ。





◀店長の斉藤さんはやさしいお姉さん。

ジャスコ
マリンピア

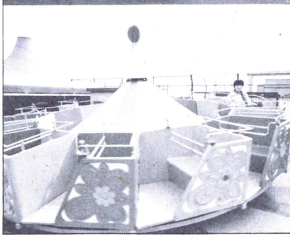
ゲームスポット

千葉市高洲3－20－28
AM10～PM8 第2水休

マリンピアの4Fには屋内スケート場があり、その入り口の貸し靴のカウンターなどのある一角に、ゲームスポットがある。チップスは**食とゲーム**の関係を追求し、ここは**スケートとゲーム**の関係を考えている(!?)。でも夏はテニスコートに変身。



▶広々とした三越の屋上



▶これがトラバンドだ



▲店長(右)の箕輪さんは、やさしいおじさん。

千葉三越
ナムコランド

千葉市富士見2－6－1
0472－24－3131
AM10～PM6　水休

千葉の三越の屋上には、ナムコの小遊園地が広がります。屋上遊園の中ではわりと規模の大きなほうで、まずモノレールに驚きます。三両連結で屋上を一周し眺めを楽しむことができます。全体にとても楽しい雰囲気。やはり小さい子供連れのファミリーが多いということでした。ゲームコーナーも小さいながらあるのですが、やはり遊園地のほうがメインのようです。今回はトラバンドというここのおススメの乗り物に乗ってみました。屋上遊具とは思えない程ダイナミック。小さな子供達の喜びそうな屋上でした。

〈その他の千葉ナムコロケーション〉

- **ナムコ市川ビル店**　市川市市川1-4-10☎0473-26-1958
- **ナムコ松坂屋市川店**　市川市市川1-5-17☎0473-21-2111
- **ナムコ清見屋店**　佐原市佐原字竹ノ下イ-134☎04785-4-2111
- **ナムコ栗橋店**　銚子市新生1-17☎0479-22-6966
- **ナムコビバホーム野田店**　野田市柳沢新田字甲子前63-1 ☎0471-24-8299

TV ジャンキー

柏市柏1－6－7
0471－64－9860
AM10～PM12　無休



◀ゲームジャングルに迷い込んだ気分。思わず見上げてしまいます。

ここの自慢はセンターに位置する大きな木と、それをとりまくテーブルゲームです。工夫されたインテリアとセンスの良さに脱帽。ナムコのジ※ングルロケーションです。



◀いつも元気なナムコ千葉事務所の人々。平均年令24才の若者集団。夢はNGに載ることさっ。

キャロット スタンプハイク 当選者発表



参加してくださった皆さん、ありがとうございました。406名のイベント達成者の皆さんは、ナムコの宝です。中には、二周、三周してくれたり、遠くからはるばる参加してくれた人もいて感謝感激!!

途中で惜しくも挫折しちゃった君もありがとう。達成者のうち下記の100名の方が抽選で当選なさいました。おめでとう!この皆さんには、中味は神のみぞ知るNG特製缶詰をプレゼントします。

これからも楽しいイベントを行っていこうと思いますのでまた遊びに来てくださいね。

大田区 花田康男
大田区 本間昭彦
大田区 村山隆太
品川区 水井孝育
世田谷区 木元昌洋
横浜市 大川政和
千葉市 高橋 健
新宿区 古山大輔
狛江市 榊原 望
埼玉県 高田博一
埼玉県 北川泰行
長野県 岡村太郎
足立区 戸島 弘
豊島区 落合英介
埼玉県 大崎茂敬
埼玉県 荒井 誠
長野県 香遠 英俊
大田区 田口あらた
新宿区 中村隆輝
静岡県 大内巧弥
新宿区 供田 壮一
中野区 加藤 仁
埼玉県 三田篤史
市川市 加藤美治
埼玉県 山崎昭博
港区 佐野和行
杉並区 小沢敏博
杉並区 西村嘉朗
武蔵野市 久保井慎一
岡山県 松元章浩
墨田区 大山泰幸
江戸川区 西方邦仁
埼玉県 小川純一
千葉市 小西伸典
千葉市 時田 実
港区 平野 通
北海道 横井 博
府中市 坂田栄一
狛江市 小林達也
世田谷区 高野 健
世田谷区 田口直樹
世田谷区 山本雅一
世田谷区 坂本達哉
江東区 清原 実
川崎市 村瀬貴紀
渋谷区 吉川 諭
府中市 田中 真
小平市 永田明宏
小田原市 高瀬宗英
横浜市 宮尾茂雄

大田区 中島新一
大田区 重田浩二
品川区 林 光一
品川区 清水 顕
世田谷区 穴沢俊久
横浜市 伊藤あき
板橋区 鈴木宏幸
新宿区 黒田一樹
府中市 渡辺一視
埼玉県 恩田孝彰
長野県 朝田 緑
足立区 西原宗隆
足立区 佐々木巌
北区 谷村武洋
埼玉県 小川和義
群馬県 高橋政志
富山県 井田忠之
足立区 浜田勤泰
千葉市 吉村一成
文京区 村上勝憲
北区 稲垣貴広
小金井市 石野裕之
江東区 高野義雄
浦和市 石崎磨己
小田原市 梅津雅一
杉並区 伊藤圭吾
三鷹市 篠原清和
船橋市 後藤雄一郎
墨田区 韮塚克彦
台東区 唐 良桂
江戸川区 中村 哲
千葉市 佐々木規充
習志野市 小倉直敏
市川市 滝井正臣
港区 菅野伸吾
山口県 近藤康弘
府中市 原田朋幸
狛江市 高橋秀典
埼玉県 小瀬真功
世田谷区 及川和洋
世田谷区 西久保孝弘
横浜市 税田寿一
新宿区 斉藤 崇
川崎市 田中 剛
杉並区 野山茂雄
東久留米市 鶴永秀伸
平塚市 近藤丈晴
小田原市 梶 高至
横浜市 児玉直人
横浜市 吉田淳也

新開店キャロット紹介

前回に引き続き、東京のキャロットで、最近開店したお店を紹介します。

プレイシティ キャロット 椎名町店

豊島区長崎1－5－1
03－974－9315
AM10～PM12 無休



西武池袋線の椎名町駅を降りて2分程の所にこの椎名町キャロットがある。程良い広さの店内はとても明るい内装で清潔感が感じられます。今年2月に開店したのですが、その前はナムコ直営でないゲームセンターでした。だからここに来るゲームマニア達はナムコファンとは限らないようです。NGを知らない人もいるようで、やっぱり他のキャロットと違うと実感。店長は早く皆にナムコになじんでほしいと言っていました。

プレイシティ キャロット 笹塚店

渋谷区笹塚1－56－28
03－378－1208
AM10～PM12 無休

笹塚キャロットは駅から2分程の所、甲州街道に面した繁華街にあります。ビルの2階なので入口がとてもわかりにくい所。だから目印は甲州街道側のパックマンの看板です。

プレイシティ キャロット 綱島店

横浜市港北区綱島西2-2-9
045－544－1969
AM10～PM11 無休



綱島キャロットは、駅から4分位。でも中心地をはずれていて地味な場所にひっそりと建っています。だから、通りがかりの人よりも常連客が多いとのこと。特にナムコファンが横浜方面からも集まります。とても感じの良い明るい店内で、清潔感もあり、絶対お勧めのお店です。サービスもいいョ。

●これら新鮮新店舗に、ぜひ一度来てみてね。NG読者なら歓迎してくれますョ。

※シングルロケーションとは、ナムコ独自の営業姿勢によるサービスを提供することなく、機械の提供を主とした形体のロケーションのこと。

「消火マスター」本格的に登場



右上が大田区助役西野善雄氏／右下が大田区長天野幸一氏／左上がナムコ中村社長／左下がナムコ市瀬販売部長



NG7号のトピックスでご紹介した「消化シミュレーション装置」、その時はまだ実験段階でしたが、今、正式に「消火マスター」という名前もつき、性能もスケールアップして登場しました。また、ナムコと大田区役所の間に於て、11月19日に契約が成立し、今年の4月からは広く全国へ販売していく予定です。左の写真は大田区役所での調印式の場面です。

「消火マスター」による訓練の特長は、実際の消火薬剤の代わりに超音波を使う点です。火を使わないので、安全に、誰でもどこでも短時間のうちに消火訓練を体験することができます。仕組は、超音波がきちんと炎の根元付近にあたると2つのセンサーが感知して炎が消えるという訳です。またこれと連動して3つのセンサーランプが点滅するので、照射位置が確かめられるようになっています。

もし、皆さんがこの「消火マスター」で訓練する機会がありましたら、ぜひ積極的に参加して、実際の災害の時に落ちついて行動できるようになって下さいね。

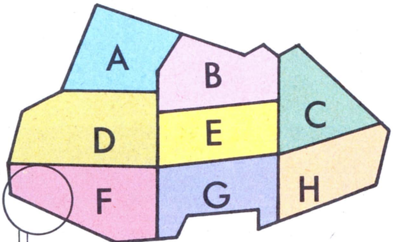
特集

科学万博 つくば'85

21世紀に向けて——
科学技術の祭典、科学万博が開幕！

茨城県の筑波研究学園都市に三年近い歳月をかけて完成した、科学万博―つくば'85が3月17日開幕となりました。「人間・居住・環境と科学技術」。なんだか難しそうなテーマだけど、心配は無用。理科はまるでダメ。という人にだって、充分楽しめちゃうのです。それぞれに個性豊かなパビリオン、音や映像によるシミュレーションは、きっとみんなに素晴らしい出逢いと感動を与えてくれるでしょう。

科学で頭がいっぱいになってしまったら、豪快な大型乗物やファアアパークが待っている星丸ランドへ。ここでは体を動かして思いきり遊んじゃおう。ナムコも参加、協力しているこの星丸ランド、これから行く人達のためにメニューをご紹介しましょう。



◀会場ブロック図

ここが星丸ランドだよ。
Fブロックの南西隅、電力館の隣り。奥まった所だけどお見逃しなくね。



❶スタージェット
これぞ絶叫のスタンディングコースター。座っていても恐いのに、立ったまま突き落とされる時の恐怖と言ったら、もう…病みつきになりそう。

❷スーパートルネーダー
なんと、世界初公開の最新施設。万博のみやげ話に初体験してみよう。

❸グレートポセイドン
最大振幅120度、もうおなじみのポセイドン。勇気ある人は船の頭か尾に乗り込むべし。

❹コスモラピッド
流水に揺られてのんびりと…なんて思っていると30度の急斜面を滑り落ちるボート。夏に持ってこいの涼味満点の乗物だ。

❺スペースプラズマ
こちらはノーマルなジェットコースター。だけどやっぱり恐いものは恐い。

❻スーパースイング
回転の遠心力と共にカプセルが外へ振り出されるので、このまま投げ出されそうで気が気でない。

❼スーパーエンタープライズ
これは想像以上に恐い！ 乗り込んだカプセルが回転し、その水平に回る大車輪が序々に上に傾いて垂直90度に。ってことはほとんど縦にグングン振り回されてる訳で、恐いわ気持ち悪いわでもう大変。

❽サイクルモノレール
会場を眺めながら空中サイクリングを楽しんでね。

❾星丸トレイン
園周の緑地帯をL字型に走る列車は、チビッコにおすすめ。

❿わいわいハウス
TV・エレメカゲームやロボットなど楽しさ盛りだくさん

のスペース。

⑪フアフアパーク

万博のマスコット、コスモ星丸がでっかく変身。中で50～60人が遊べるジャンボフアフアだ。他にもエアピラミッドやトンネルなどチビッコだけに占領させるのはもったいない、痛快な遊具がいろいろ。

会場の各パビリオンは、一見ディズニーランドに似ているなと感じる部分が多いと思いますが、実際のテーマそのものは、遊びなのではなく、教科書の中にあるようなまじめな世界です。それが、こんなに楽しく感じられるが不思議。きっと遊びっぽく体験できるっていう所が大切なんだと思います。（授業もそういう工夫をしてくれるといいのにね）

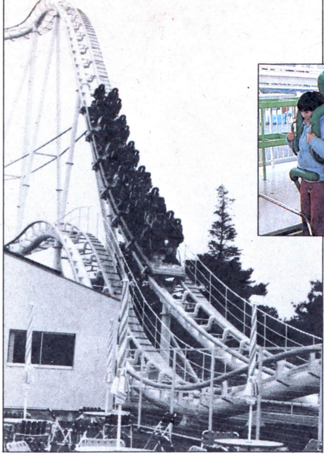
星丸ランドは、会場の中でも純粋に〝遊びの体験〟のスペースです。子供の気分に戻って楽しんでくださいね。

●さて、今回学園都市にも行ってみようという方へ、ここにもナムコのお店があります。小さいけれどきれいですよ。

〈筑波学園キャロットハウス〉
茨木県新治郡桜村天久保1・5・3
☎0298(51)7581



▲うわあー、やっぱりこわそお〜。



◀宙返りあり、スパイラルありの絶叫マシーン。



▶フアフアコアラの探険、行ってきまーす！



◀のぼったりすべったり、安全だから暴れ放題。



▶エンタープライズ、40度ぐらい。この先が恐怖だ。



◀星丸ランドのシンボル星丸のフアフアは、高さ15メートル。遊びに来てねー。

〈のりもの料金表〉

スタージェット	600円
スーパートルネーダー	400円
グレートポセイドン	400円
コスモラピッド	400円
スペースプラズマ	500円
スーパースイング	400円
スーパーエンタープライズ	400円
サイクルモノレール	200円
星丸トレイン	300円
わいわいハウス・フアフアパーク	入場無料

※星丸ランドへの入園は無料です。

万博見学アドバイス

くまなく見ると一週間位かかる広さだから、事前にガイドブックや行った人の話を参考にして、自分なりの見学コースを組み立てておくのが賢明だね。ちなみに、編集室のおすすめパビリオンベスト3。

芙蓉ロボットシアター　ピクパクのライバルとして気になるロボット一座。早く友達になって一緒に遊びたいね。

富士通パビリオン　ビックリ仰天の3Dオムニマックス(全天周立体映像)。え、よくわからない?　とにかく赤青セロハンのメガネをかけて座席に座ってみて。何たってスゴいんだから。

NEC　C&Cパビリオン　ゲームファンの未来を明るくする参加型双方向オンライン劇場。手元のパソコンを操作して大画面に映る流星群をかわしたりと、気分はすっかりスターウォーズだ。

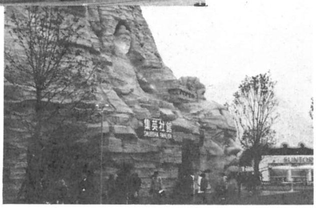
地上85mの大観覧車**テクノコスモス**や、レールの上を浮かんで走る**HSST**にも乗りたい。そして政府館前の**こども広場と星丸ランド**には未来的な遊具がいっぱい。こっちもなかなか面白そうだ。

束の間の21世紀を、楽しんで来てネ!



▲テクノコスモス「スペースビュッフェ」

▼集英社館



見学後記

〜せんきゅーひゃくななじゅーねんの、コォンニチワ〜

と、三波春夫先生が声も高らかに歌った「日本万国博覧会」(大阪万博)は、丁度みんなが生まれた頃の事ですね。今思えば、嬉しくなるほどベルエポックでした。

当時私は小学校五年生。知っているのは自分のまわりの環境ぐらい、ましてや世界のことなど教科書で読むぐらいの一小学生は、巨大なパビリオンが並び、世界の民族が集う人類の祭典に足を踏み入れた時、それは感動してしまったものです。目の前しか見えなかった視界が、突然180度、いえ360度に広がったようでした。

テーマがどうの、演出がどうのとか、そんなことはどうでもよかった。ただ、とてつもなくでっかい〝未来〟というものが確かに感じられたのです。

ハードとソフトが噛み合わない、科学よりお祭り色が強過ぎる…。大人になるととかくいろいろと見え過ぎてしまいます。

今、小中学生のみんなは、この科学万博に行ってどんなことを感じ、何を得るのでしょうか。私としては、それが今一番興味深いところです。　〈T・K〉

新風営法とは何か——

昭和60年2月13日午前0時から施行された新風営法。施行日前後には新聞・雑誌の誌面を賑しましたが、それらはピンク産業に関する記事がほとんどで、ゲームセンターがなぜ今回の風営法に取り込まれ、どの様な規制を受けるのかについては、全くと言ってよい程書かれていません。

そこでゲームフリークの常識として、新風営法とはそもそも何であるのか、またゲームセンターと新風営法の関係はどうなっているのかを、知っておいてほしいと思います。

●新風営法の目的

実際の条文はかなり難解な文章なので簡単に説明すると…◉風俗そのものを良くするため、◉風俗を取り巻く環境を良くするため、◉少年の健全な育成を助けるため——風俗営業やそれに類似する営業について、営業時間、営業区域を制限し、幼い子供達がこのような店に入ることを規制して、そういった店の営業の仕方を正しくさせる。というのが、新風営法の目的なのです。

●ゲームセンターとの関わり

では前述の目的に沿って、なぜゲームセンターが新風営法に取り込まれたのかを考えてみましょう。

一番大きな理由は、ギャンブルマシンを使用したゲーム機賭博の問題です。ギャンブルマシンとは、ポーカーや花札等を題材にしたお金を賭けて遊ぶゲーム機のこと。こういった機械が契茶店等に置かれ、警察の目を晦ませながら営業されていたのです。しかし賭博はもともと犯罪なので、当然のことながら警察の捜査を受け、逮捕されました。後にマスコミでも問題になり、世間から非難の的となったことも、まだ記憶に新しいと思います。これらギャンブルマシンのほとんどが、ビデオゲームの形をとっていたため、ビデオゲーム全てが賭博に使用できると考えられたのです。

次に世間一般にゲームセンターが〝非行の温床〟と思われ、またたくさんの少年が集まって来るという現状から、ゲームセンターが不良少年の溜まり場だと判断されたためです。(ここでいう溜まり場とは、少年がたむろし、喫煙、飲食、飲酒、不純異性交遊等の不良行為を行なっている場所という意味。)

その他、暴力団員の関与するゲームセンターが一部あることや、騒音、震動の苦情が多い、射幸心をそそる営業が見うけられる等の理由も挙げられ、ゲームセンターも新風営法の対象となってしまった訳です。

その結果、営業する際には許可が必要になり、営業時間、照明、騒音及び震動、広告宣伝等細部まで制限が加えられました。さらに、年齢別にゲームセンター内への立ち入りが制限されるという、大変厳しい項目も盛り込まれることになってしまいました。(東京都の場合、16歳未満の者は午後6時以降、18歳未満の者は午後10時以降のゲーム場への立ち入りは禁止。また営業時間は、午前10時から午前零時が原則。住居集合地域では午後11時となっています。)

2・13

新風営法を考える

2月13日から、「新風営法」が施行されました。この法律で、ゲームファンの皆はかなり影響を受けていると思います。そこで今回NGでは、ナムコ関係者や、ロケに集まる少年達の声を聞いてみました。

〈都内ロケにて、ゲームファンの声〉

金子君(18才)・風営法について思うのは、やはりゲームマニアの小中学生がかわいそうだなってことです。親といっしょに来ている子も帰らなくてはならないのは納得いきません。(㊡親子連れのゲームファンもいるんですね!)それと、不良の来るゲーム場もあると思うのですが、そういう所と、明るい健全なゲーム場といっしょにされてしまうのが悔しい。区別して考えてほしいですよ。僕は、ゲームを始めてから、ゲームを通じていい友人がたくさんできたし、そういういいゲーム場のいい面を見てほしいと思います。

伊藤君(16才)・僕自身は特に何も変わっていません。前から夜10時には帰っていたので。

井上君(15才)・6時に帰らなくてはいけないと、ハイスコアを目指していても途中で終わらなければならないのがつらいです。家に帰ってからは、ゲームミュージックを聞いたりして心をなごませています。あとは、家庭用のゲームでがまんするようにしたりして。

風営法に対して言いたいことは、ただゲーム場でたむろするだけの不良と、本当のゲームマニアとは全然違うわけで、それを一緒に考えてほしくないということです。早く本当の意味での改正をしてほしい。

仲良し3人少年(13才)・塾が終わった時間ではもう入れないので困っています。これから日も長くなるので、せめて7時位までは許可してほしいな。

結局今は親にファミコンを買ってくれるように交渉しているところです。でも、すべてのゲームが家庭用のソフトになってくれればいいけど・ゲーム場に行かなきゃできないゲームがまだ多いから、やっぱり家だけじゃ満足できないかもしれません。

〈ナムコ関係者の声〉

店長のS氏・うちの店は、以前から少年達があまり遅くまでいることがなかったから時間規制に対する怒りは少ないですが、世間の偏見に対しては意見したいです。キャロットなどは、見知らぬ同志がゲームを通じて友人になるとてもいい交流の場になってるんです。店の者とも友達同志のように話をして楽しく過ごします。ナムコのロケーションは明るいし、本当にいい子ばかりですよ。来てもらえばわかりますよ。

店長のN氏・せっかくうちのゲームを楽しんでもらいたくても、充分満足できるだけのプレイ時間がないってことで申し訳ない気持ちだし残念です。特にうちのゲームには中学生のファンが多いので。プレイに熱中している子供に帰ってもらう時は、本当にかわいそうな気がします。

本社のK氏・何といっても憤りを感じるのは、ゲーム場をピンク産業といっしょにされたということですよ。たいへんな世間の偏見です。当社のゲームは純粋なAM機で、賭博とは全く関係ありません。心ない大人によって子供達の楽しみが阻害されるなんてことは許せないっ!

NG TALK

ぼくは、勉強とゲームを両立させようとがんばる中学二年生です。
ぼくは、風俗営業法について非常に不満な所がある。それは16才未満の人の午後6時以降のゲームセンターへの入場を禁止する事である。そんなことをしたらゲームをする時間がなくなってしまう。ぼくら中学生は普通、クラブもやってくると学校が終わる時間がちょうど6時ごろになってしまう。こんなことでは、平日にゲームをやることはできなくなってしまう。
日曜日にやるとしてもそうすると家族とのコミュニケーションがとれなくなって非行にはしる人もでてくるかもしれない。もしそんなことになったらこれは、国会でそんなことをきめたお役所の人がいけない。
風営法なんてクソくらえ!!

◀神奈川県　J・U君



というわけで、いろいろな意見がありました。現状では、16才以上の人はさほど不満はないようでした。不満が多かったのは、中学生のゲーム少年のようです。しかし、本当の問題は〝時間規制〟ではなく、この法の裏にあるゲームへの無理解や偏見でしょう。確かに空気の悪いゲーム場もありますが、逆に明るく雰囲気の良い所も多いのです。ゲームを愛するナムコファンの皆さんが、この法律の為にさらに御両親や先生との圧力に悩まなければならなくなるとしたら、それが最も悲しい影響と言えるでしょう。私達の力では、法を変えることはできないかもしれませんが、せめて偏見が少なくなるようNGスタッフは努力したいと思います。御意見ありましたらこちらまでお寄せ下さい。

NG「風営法を考える」係



追いかけて ROBOT

TINY MODULE

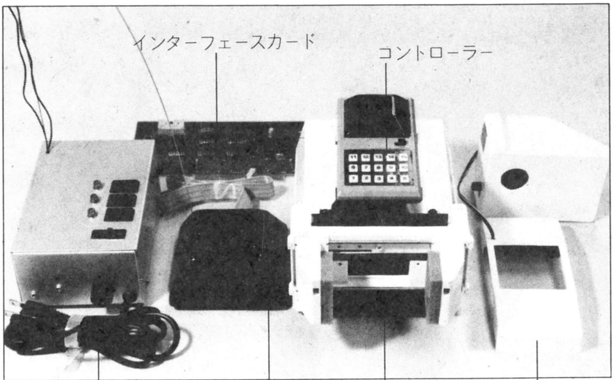
システムアップしたタイニーモジール

パーソナルロボット

ホームコントローラーやガン・ゲームユニットで、パソコン・ライフを100倍楽しめる。日米同時発表、近日堂々デビュー！

ＮＧ７号に初登場したタイニーモジュールがシステム・アップしたぞ。ロボットの動きは、ＢＡＳＩＣだけでなくＬＯＧＯでも制御できるんだ。そう、まさに三次元※タートルの出現だ。ＬＯＧＯは、命令を積み重ねて定義していくから複雑な動作も一言でＯＫ。珍ペットに芸を教えていくって感じでロボットとつき合える。

それから、ホームコントローラを操作すれば、テレビやステレオのON、OFFやボリュームの調整、照明機器の調光を手元で行なえるんだ。君も先進のH（ホーム）・A（オートメーション）感覚を味わってみないか？更に迫りくるロボットを的にガンを打つ新ゲームもできる。タイニーモジュルがあれば、君のパソコンライフは100倍に広がるのだ。



ホームコントロールユニット　通信ボックス　ロボット本体　ガンゲームコンバットモジュール

注※タートルとはモニター画面を自由に動く三角形のカーソルの事。その形が亀に似ていることからタートルと呼ばれる。

ROBOT BAND PICPAC

ピクパク・クイズ発表報告

ＮＧ８号「ピクパクデビュークイズ」にたくさんのご応募ありがとう。

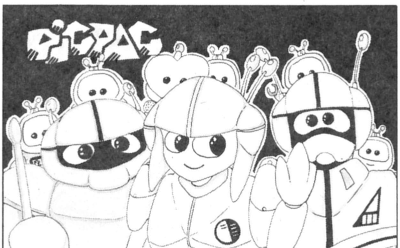
「ロボットバンドピクパクの中心3人組、ロボット製造機に飛び込んだ3匹の昆虫が変身したロボットなんだけど、その3匹の昆虫とは何でしょう。」

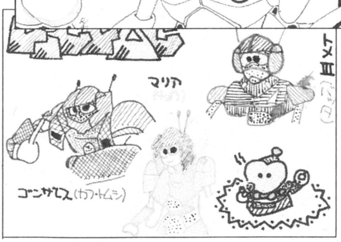
これが問題だったよね。正解は、マリアが「チョウチョ」、トメIIIが「バッタ」、ゴンザレスが「カブト虫」でした。正解者の中から、お約束どーり11名の方にピクパクオリジナルグッズをお送りしました。オメデトウ！はずれてしまった人達ゴメンしてね。

たくさんのお便りの中には、きれいなイラストを描いてくれた人も多かったよ。そんな中から2作品を紹介しますね。

さて、追ロボのコーナーでは、タイニーモジュールへの感想などもあれば是非お寄せいただきたいと思います。宛先は、こちらＮＧ「追いロボ」係。

▼長崎県　寺尾 幸純



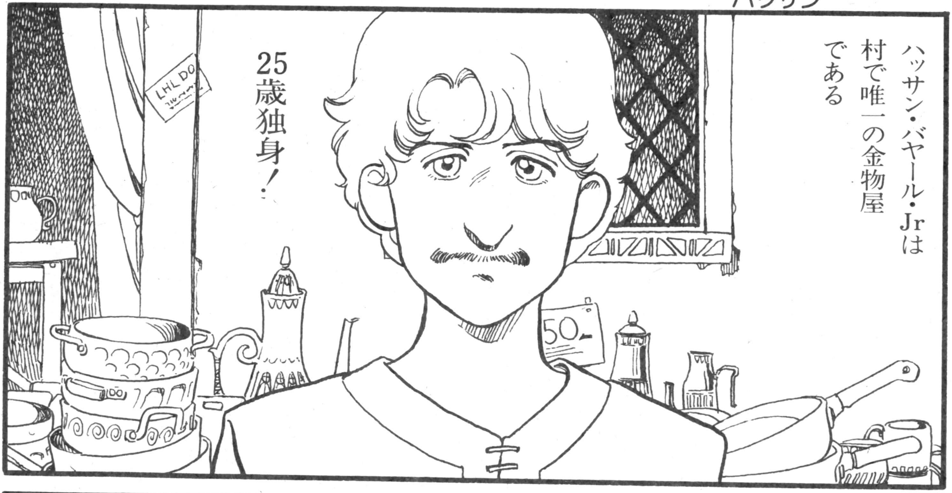


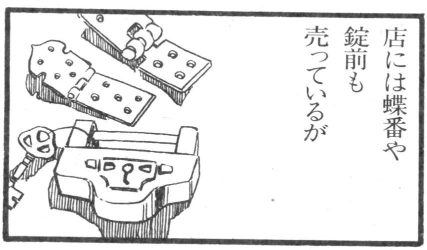
▲福井県　荒田 諭志

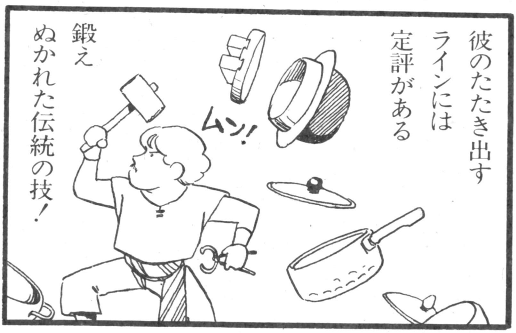
午後の国

9話〈金物屋さん〉 作・冨士 弘





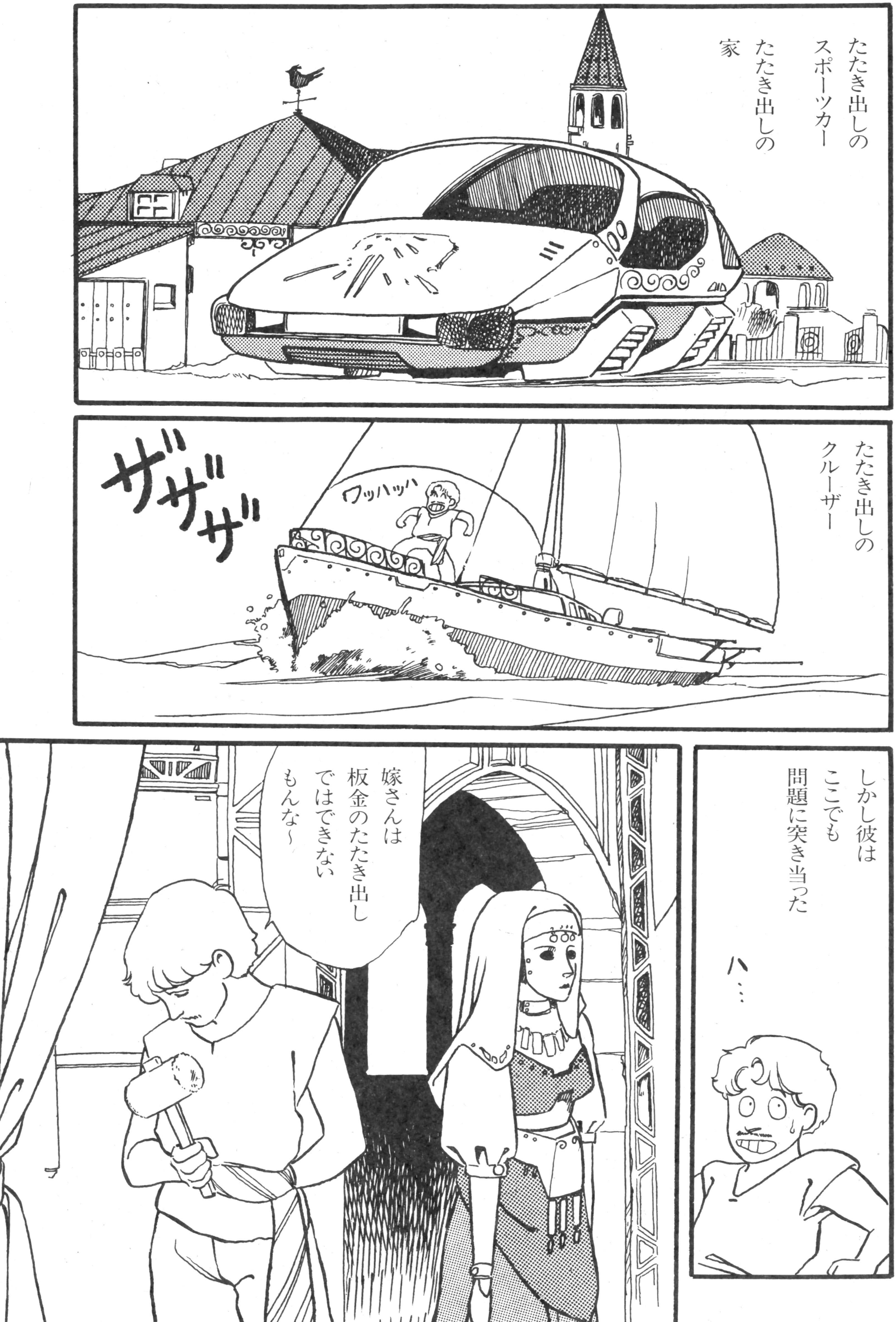









彼は職業的
危機に陥った
そんな
時…
実はおりいって
お願いが
依頼の内容は
ロボットアームの外装を
板金のたたき出しで
作るということだった
村には自動車用はおろか
灰皿用のプレス機さえもない
したがって彼は唯一の
板金成型のエキスパート
ということになる
復権！
彼はこの機会に
商売のわくを
広げた
ガン
ガン
ガン
ガン
ガン
ガン
たたき出しの
ランプシェード
たたき出しの
ペン
たたき出しの
椅子
たたき出しの
デスク



ちなみに、ハッサンはたたき出しだけでなく、旋盤や溶接の腕も確かです

ラジアメ通信

RADIO WA AMERICAN

皆さん、お元気ですか？照子さんのラジアメは3月で終わってしまいましたが、ナムコとラジアメはまだ元気にがんばってますよ！今回は、2月24日(日)に東京ヤクルトホールで行なわれた「ラジアメin東京」の報告と照子さんからのメッセージです。

ラジアメin東京

第6回目の「ラジアメ・ナムコファンの集い」はついに地元東京へ戻ってきました。テーマは〝いってらっしゃい、照子さん〟です。熱心なファンは、前夜から並んでくださり、会場にはファンの方がぎっしり入ってすごい熱気でした。

集いはラジオの公開録音から始まり、ゲームのものまねコーナーでは個性派の少年達の楽しい隠し芸に皆大笑いでした。

それから、照子さんへの4年間の思いを告白するコーナーでは、シャイな少年が多いと思いきや、意外！皆積極的なのでびっくり。照子さんもとても喜んでいましたヨ。

そして次は、恒例のゲームトーナメント。今回のゲームは〝ドラゴンバスター〟です。優勝者には今度発行される予定の「ラジアメの本」がプレゼントされました。おめでとう。その後、FCギャラガのプロモーションビデオの上映などあり、最後に照子さんの歌と別れの言葉がありました。黒いドレスに身を包んだ照子さんは普段にも増して美しく見えました。会場のファンは思わず涙してしまったのではないかな。照子さんの最後のラジアメイベントはそんなファンの感動の中、無事幕を閉じました。

ご苦労さまでした、照子さん

一応今回が、照子さんのラジアメの最終回。NGよりちょっと長い歴史を持つラジアメは、照子さんと、ファンのHOTなコミュニケーションでここまで成長してきました。これは照子さんの〝やさしさ〟と〝暖かさ〟の成せる技だと思います。NGスタッフも負けないようにがんばらなくては。照子さん、長い間ありがとうございました、そしてご苦労さまでした。



▲「思い出の30秒」のコーナー。ファンに囲まれる照子さん

〈大橋照子さんのメッセージ〉

ラジアメの最終回の録音が今、終わりました。なんと四年もの歳月が過ぎたんですね。私の第二期青春時代はラジアメとともにありました。放送やイベントなどのどれもこれもが素晴らしい思い出ばかりです。

そして今、私の渡米というアクシデントのため四年間のラジアメが幕を閉じようとしています。お世話になった皆様、本当にありがとうございました。これで皆さんとお別れです。なんてショボンとしていましたら、なんと！ラジアメが四月からも続くことになったのです！私のサンフランシスコからの声も毎週テープで出せることになりました。

感激！感動！どうかアメリカからこんなテープが聞きたいというリクエストお寄せ下さいね。そして四月からのパーソナリティー斉藤洋美さんをどうぞよろしくお願いいたします。皆さん、ラジアメは不滅です！

さて、4月からのラジアメは、斉藤洋美(ひろみ)さんという新しいパーソナリティーを迎えて再スタートしました。もうすでに大ファンになってしまった人もいるでしょう。斉藤さんは、DJに司会にと活躍中のベテラン25才です。ちょっと照子さんに似ているというウワサ。照子さんは、これからも声を聞かせてくれると思いますし、フレッシュな洋美さんもはりきっています。ますますおもしろくなるラジアメ、これからも楽しんで聞いてくださいね。

〈放送時間・30分〉

北海道放送	(日)	24:30
東北放送	(日)	21:30
茨城放送	(月)	19:30
栃木放送	(木)	22:30
T.B.S.ラジオ	(日)	25:00
静岡放送	(日)	22:00
信越放送	(土)	23:30
東海ラジオ	(日)	26:15
北日本放送	(土)	22:30
ラジオ大阪	(日)	17:05
西日本放送	(日)	22:15
中国放送	(日)	24:00
熊本放送	(日)	23:30
宮崎放送	(土)	23:30
R.K.B.毎日放送	(日)	24:10
南海放送	(日)	24:00



▲今回はちょっとまだ照れていますので、こんなお写真で許してね。

NG TALK

ハーイ、ゲーム大好きな少年少女たち。
苦節３年、NG読者に見守られながらコイモ姉さんも大きくなりました。コイモ虫からチョウチョに変身する時期になりました。
そこで、突然ですが、今回でNG・TALKを引退します。去る者は追わず、の精神で私なき後も皆たくましく頑張ってもらいたい。
何はともあれ、来号からの担当者にNG・TALKの行く末を期待するものであります。
親愛なるNG・TALKの読者諸君！長い間どうもありがとうございました。

フェアリーの国へようこそ

コイモおねえさんこんにちは。僕は先日社会科見学に行きました。どこへ行ったかというと、それはキッコーマンしょう油工場と清水公園アスレチックランドへ行きました。アスレチックは水上コース・冒険コース・ファミリーコースがあって、僕は水上・冒険をやりました。そして池に落っこってしまいました。でもアスレチックをやっていると、それはもうパックランドの世界でした。

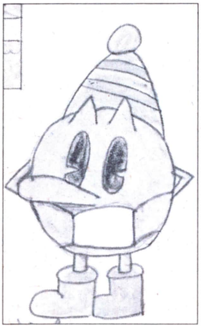
●東京都　源中　佐記

★四角い画面の中のパックランドも楽しいけど、実際に外へ出てそれを体験してみるのもステキだね。フェアリー国からのおみやげに、何がもらえるかな？

〈コイモ〉

つ、ついにわかった

なぜナムコはもうかるのか、それはなんとｎａｍｃｏを逆から読むと、ｏｃｍａｎ→オクマン→億万



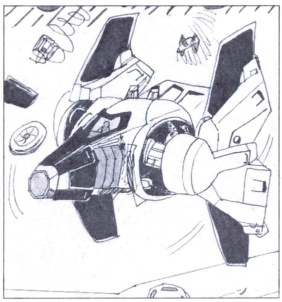
▶京都市　糸井　光

どうだ！コイモさん、社長さんまいったか？

●千葉県　田中　秀春

★まいりました。あまりｎａｍｃｏの文字を並べ替えて、ショッキングな発見をしないように御注意下さい。

〈コイモ〉



▲石川県　加藤　哲朗

スーパーゼビウスオリジナル版

僕はあの有名なレコード「スーパーゼビウス」を、な、なんと3ヶ月あまりも45回転でなく33回転で聞いていました。45回転と気づいたのは1週間くらい後でした。けど、45回転は耳に慣れないので、今だに33回転で聞いています。

●静岡県　五明　敬将

★個性があってヨロシイ。

〈コイモ〉

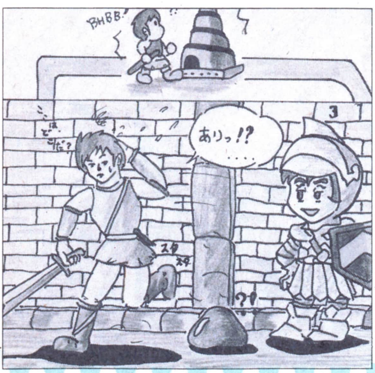
バケモノうじゃうじゃ

コイモ姉さんコニャニャチワー。僕がいつも行っているゲームコーナーにはバケモノがいるのです。まあバケモノと言っても人間ですが、なんと1人ではないのです。何人も、いや、10人近くもいます。そのバケモノは朝ゲームセンターへ来てゲームを1回やって帰って行く。その時間約9時間、そうです、まる1日で1ゲーム、スゴイでしょう。そういう人がウジャウジャだからなかなかハイスコアーが出ません。ちなみに僕はリブル・ラブルを2,798,750点ギャプラス600,000点ゼビウス6,487,850点です。

●和歌山県　Mr Ton

★ちなみにお姉さんは、ファミリーコンピューターのゼビウスが11万点です。グスン。

〈コイモ〉



▶福岡県　吉川　弘二

スカートめくりの実態はこうだ!!

な、なんと僕たちのクラスでは今、いやらしー事がはやっているんですね。だいたい最初はT君（ついこの前引っ越して来た）。そのT君が女子のおしりをさわったり、スカートめくりをしたりするのです。そんでみんな日頃の欲求ちゅうか、やり始めたわけ。そのうち女子が女子どうしでスカートめくりを始めたという恐しいことも始まってしまいました。ちょっと異常なクラスです。

●福岡県　島村　紀博

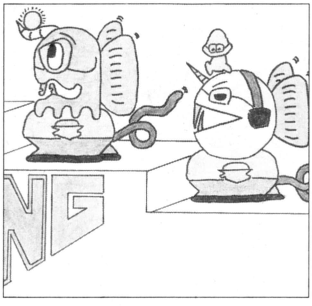
★かなり正常なクラスです。と言うのもT君が口火を切ったと思われるスカートめくり。みんなでめくればこわくないという日本的社会現象にすごくマッチしているからです。お姉さんは人がやるから自分もやるという消極的な生き方よりもT君の最初にそれをやったということに拍手を送ります（内容は別として）〈コイモ〉

グロブターボーナス

グロブダーが3クレジットだということを知らないガキが、ゲームプレイしてどこかへ行ってしまった。そうすると急に体の自由がきかなくなり、ゲーム台に吸い寄せられるかのごとく、椅子に座わり、おもむろにプレーボタンを押していた。「はっ」と気が付くとレバーを握りハイスコアーを出しているではないか。みんな集まって来て私のプレーを見ていた。その中に、さっきのガキが居たことは言うまでもない。さっきのガキ、ありがとう。

●神奈川県　国井　博之

★ザンゲしなさい。〈コイモ〉



▲北海道　渋谷　啓一

彼女の愛で幸せ一杯♡

コイモおねー様こんにちは。僕の彼女はパックマンが大好きで、いつもパックマンばかりプレイしていました。ところが時代は変わるもので、あのパックマンが消えてしまっては彼女がプレイするゲームがないと思ったのです。そこで僕は、彼女をゲームセンターへ連れて行き「パックランド」を彼女に勧めました。すると彼女は「パックランド」を気に入ってくれました。得点はいまいちでしたが僕にはそんな事関係ありません。彼女に「パックランド」という新しいゲーム自体を知ってもらえた事が嬉しかったのです。ナムコさん「パックランド」を作ってくださってありがとうございます。僕もあまり上手な方ではありませんが、今後共、彼女と一緒に「パックランド」をプレイさせていただきます。コイモおねー様、僕は彼女とナムコの愛でもう幸せ一杯です。この幸せのお陰は、ナムコとコイモおねー様です。今後僕は、彼女とナムコを捨てる事はできないでしょう。

●北海道　山田　真

★いつまでも彼女を大切に。ゴチソウサマ♡〈コイモ〉



◀千葉県　並木　秀彰

ゲームをするのはゆるくない

先月の月曜日ナムコランドでPLAYしていた時のこと、後の方から「お前、またゲームしとんのか」と言う声がしたのでふり向くと少年JUDOが立っていた。僕は生まれつき気が弱いので少年JUDOには逆らえないのだ。その日より一週間ぐらい前、僕は少年JUDOに「お前、今度ゲームをしているところを見たらどつくからな」と言われていました。当然その日、頭を10発ぐらいどつかれました。僕は最近こわごわしながらゲームをしています。僕はもっと楽しくゲームをしたいのです。コイモねえさん。

●兵庫県　「どんぐり」

★なんとも情けないお便りなんだけど、きっと少年JUDO氏は「グ・グ・ガンモ」のサイゴウさんのような人なんだろう。想像しただけでお姉さんもビビッてしまふ。しかし、ビビッていてはこれからの人生真暗闇ヨ!!自分が悪いことをやっていないのなら堂々と生きてゆくのです!!〈コイモ〉

☆今後はO・Bとして突然出現することがありますので御注意下さい。〈コイモ〉

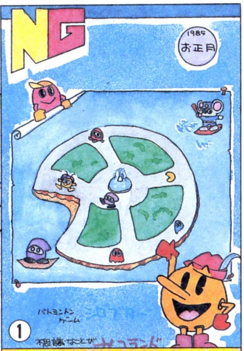
●NG・TALKは、ナムコファンの君達を全国ネットで結びつけるコミュニケーションスペースです。たくさんの楽しいお便りを待ってます。

〈宛て先〉㈱ナムコ編集室「NG・TALK」係

コイモ引退記念

NG・TALK美術館

①福岡県 桜庭光一朗



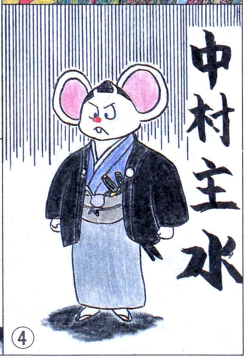
②愛知県 長谷川祐吉



③和歌山県 石田健一



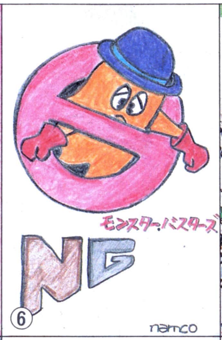
④静岡県 鈴木勝



⑤山口県 小山亮一



⑥⑦長野県 田中伸俊

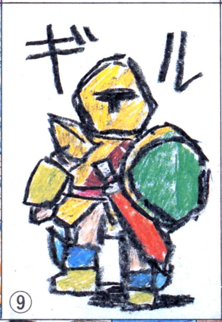




⑧静岡県 梅澤和之



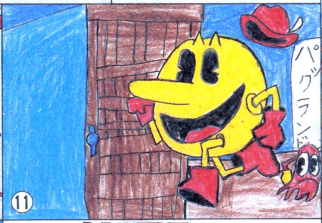
⑨新潟県 河野邦彦



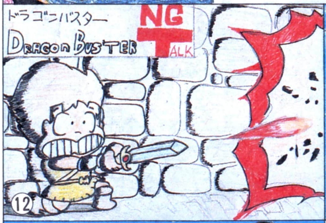
⑩神奈川県 磯崎健一



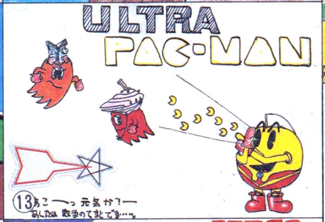
⑪埼玉県 川村拓央



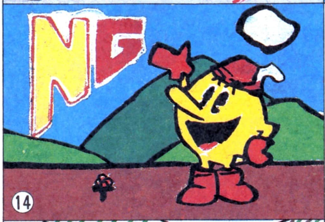
⑫東京都 福田圭介



⑬岩手県 宮杜郁夫



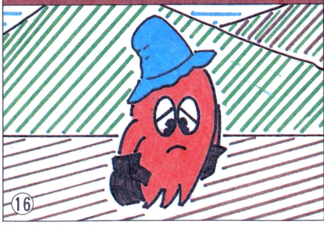
⑭大阪府 楠田寛人



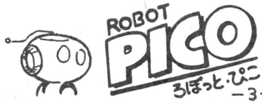
⑮埼玉県 関根博章



⑯長野県 竹節公雄



FROM STAFF





新学期がスタートしましたね。もう新しいお友達、たくさんできたかな?

さて、春のフレッシュな風とともにNG9号をお届けします。

今回は、とれたてのニューゲーム情報が盛りだくさん、お早めにチャレンジしてみてね。

しかし、(編)には悩みも多い。旅立ちを決意したコイモの後任問題や、Tシャツをロッカーにしまい忘れたまま…!のT編集者のこと。コイモファンの皆さんには何とお詫びしていいやら、でも、NGには今回新登場の大場惑氏をはじめ、やさしいお兄さんお姉さんがいますから、めげずにどしどしお便り送ってね!

★編集室からのお願い——電話によるゲーム内容に関するお問い合わせにはお答えしていません。ゲームについては、インターフェース宛にハガキか手紙でご質問をお寄せ下さい。

久々にNGグッズ新作登場!!

お待たせせっ。春一番の声とともにNGグッズの新作が完成しました。次回からは、掲載者の方へのお礼はこのペンシルケースになります。ヤッタネ。さて、お便り書くのは苦手だけどNGグッズは是非ほしい!という方に、ちょっといいニュースがあるよ。今回の、この新作の**パスケース**の方は、通信販売します。郵便局で1000円分の郵便為替を買って、**NG編集室「パスケース」係**宛にお送りください。**住所、氏名、電話番号**を忘れず書いてね。2週間程でお届けできると思います。尚、先着300名様限りだからお早めにネ。



▶パスケースの中を開けるとパックマン

▶パスケース

◀ペンシルケース

●ナムコット耳より情報



BOOKSプレゼント (P14のつづき)

★ファミリーコンピュータ
ゲーム必勝法シリーズ(1)「ゼビウス」
ケイブンシャ　定価380円

★ファミリーコンピュータ
「人気ゲーム裏ワザ全集」
(エキサイトバイク・マリオブラザーズ、F1レース ゼビウス、マッピー)　二見書房　定価580円

上の2冊を各10名ずつにプレゼント。
どちらが希望か明記の上、NG編集室「ファミコン本プレゼント」係宛。〆切5/31

㊟応募券がないものは無効です。

BOOKSプレゼント応募券

NG第9号
昭和60年4月25日発行
●発行
株式会社ナムコ
NG編集室
〒144東京都大田区蒲田5-38-3
朝日ビル

NG10号は7月25日発行予定です。

〈ナムコオリジナルグッズ注文票〉

	品　名	価　格	数 量	金　額
1	ピクパク下敷	200		
2	ピクパク便せん	200		
3	ピクパク封筒	200		
4	ピクパクシール	100		
5	ピクパクパスケース	250		
6	ピクパク「ゴンザレス」バッヂ	200		
7	ピクパク「マリア」バッヂ	200		
8	ピクパク「トメIII」バッヂ	200		
9	ピクパクレーベルブック	150		
10	ピクパクトレーナー(L・M・S)(黄・クリーム)	3,800		
11	ピクパクカンペンケース	350		
12	パックマントレーナー(L・M・S)	3,900		
13	パックマンカンペンケース	350		
14	パックマンノート	250		
15	パックマンキーホルダー(赤・青・黄・白)	350		
16	パックマンTシャツ(L・M・S)	1,800		
17	マッピーTシャツ(L・M・S)	1,500		
18	マッピーパスケース(イラスト)	250		
19	マッピー下敷(イラスト)	200		
20	マッピー便せん(イラスト)	200		
21	マッピー封筒(イラスト)	200		
22	マッピーキーホルダー(ロボット)	300		
23	マッピーバッヂ(イラスト)	200		
24	マッピーラミネートカード(ロボット)	100		
25	マッピーポスター(ロボット)	300		
26	マッピーシール(イラスト)	100		
27	ニャームコバッヂ(イラスト)	200		
28	アトマバッヂ(イラスト)	200		
29	ロボット大集合下敷	200		
30	ロボットジグソーパズル	600		
31	ロボットステッカー	200		
	郵送手数料	300		300
		合計		

郵送手数料は必ず必要です。お忘れなく。

住所 〒

氏名　　　年齢　　才　TEL

キリトリセン

◀通販申し込み2つの方法▶

1.今まで通りの送金方法

代金は郵便局の定額小為替、普通小為替または書留にかえ、上の注文票と一緒にお送り下さい。(為替には何も記入しないこと)

〈郵送先〉

〒144 東京都大田区蒲田5-38-3 朝日ビル
(株)ナムコMS事業部キャラクター商品係

〈お問い合せ〉(03)736-1211

2.郵便振替による方法――この方が安くて便利！

郵便局に行って郵便振替用紙をもらい、それぞれを記入して下さい。

●口座番号の欄に・東京5-193008

●加入者の欄に・(株)ナムコ

●払込者の欄にあなたの**住所・氏名・電話番号**(絶対記入！)

※そしてもうひとつ忘れちゃいけないのが、**注文商品を記入**すること。
裏の通信欄に、**注文商品・個数・サイズ・合計金額**を明記して下さい。
これを忘れると、商品が送れなくなっちゃうからね。

振替の仕方は郵便局でも教えてくれます。
また、不明な点は気軽に問い合せて聞いて下さい。
尚、切手による受付はしておりません。

namco ORIGINAL GOODS



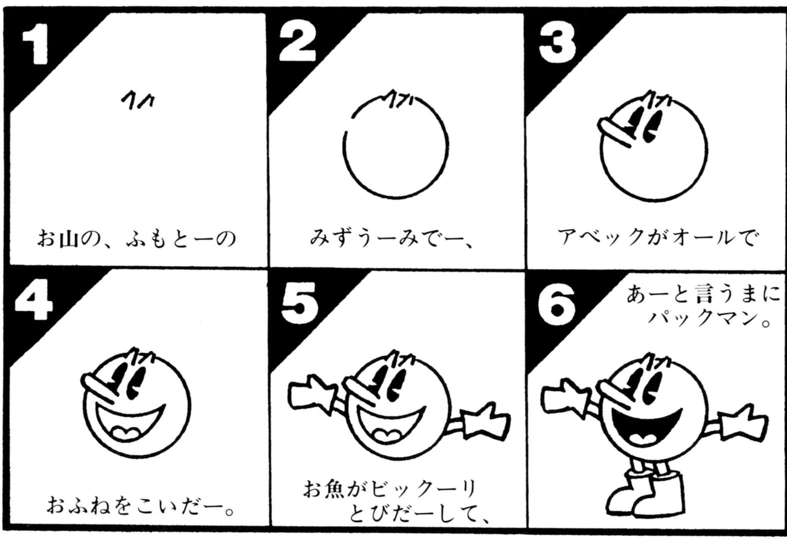
●今回は新作はありません。

U.S.A. PAC-MAN CLUB

ボクの絵書き歌が決定。覚えて、パフォーマンスしちゃえば、一躍クラスの人気者！

「新学期が始まった。新しいクラスメイトの中には、憧れのヨーコちゃんの顔も見える。担任の先生は、長いまつ毛が、ミズ・パックマンに似ている学校１美人でやさしい、花園先生だ。パックマンのノートとカンペンケースも、きのうナムコから届いたし、ボクは、これから毎日、本当に楽しく勉強ができそうだ。」な〜んて、このように運のイイ読者は、はたして何人いるかナ。人生とは、そんなにウマクはいかないようにできているものなのです。「憧れのヨーコちゃんとは、今年も同じクラスになれなかったし、新しいクラスメイトは、今まで、それほど親しくない人ばかり。それどころか、ボクがゲーム場に入ってたなんて、以前、先生につげ口したヤツもいる。そしてなによりも、担任の先生は、火を吹くドラゴンの異名をとる、学校１怖い、鬼沢先生だった。あ〜あ、ボクって、なんてツイてないんだ。」でも、あきらめるのはまだ早い。８号でボクの絵書き歌を募集したのは、そんなキミを救うためだったのだから。

さあ！絵書き歌を覚えたら、明日は、パックマントレーナーで、バッチリきめて、お昼休みを静かに待とう。



◀東京都 山下健太郎クンの作品

お昼休みのチャイムが鳴ったら、勇気を出して、黒板の前に進みでる。それから、♪ズンチャッチャ・ズンチャッチャと前奏を口ずさみ、リズムも軽やかに右へ左へとステップを踏む。クラスメイトの注目が一身に集ったら「サァ！いってみようかあパックマンの絵書き歌。」その一声と同時に、白墨をすべらせ、ボクを書いちゃえば、その日からキミは、クラスの人気者まちがいなしサッ。

応用編 水平線がボンヤリとかすむ暖かな海へ、ヨーコちゃんを誘い、砂浜に棒で大きくボクを書き、ついでに、「スキダヨ！」なんて書きそえ、思いを打ち明けるのも春らしい手だネ。

●最優秀者3名は、上作品の山下健太郎クン他、広島県の宗友俊樹クン・岩手県の宮杜郁夫クンに決定！

NG 第9号 昭和60年4月25日発行 発行(株)ナムコ NG編集室 〒144 東京都大田区蒲田5—38—3 朝日ビル



新発売

凶暴な異星人ギャラガの急襲を巧みにかわして、デュアルファイターで迎え撃て。待望の本格的スペースゲーム。

ギャラガ　¥4,500

ファミリー コンピュータ™用カセット好評発売中。

ギャラクシアン、パックマン、ゼビウス、マッピーは、すでに面白さで大人気。キミのトライはすんだかな。



点滅するパワーエサで立場が逆転。パックマンとモンスターの、手に汗握るユカイな追撃戦。



プレイするたびに謎は深まる。豊富なキャラクターと神秘的な美しさで構成される新感覚ゲーム。



正義感あふれる元気なポリス、マッピー。盗品さがして行ったり来たり、追って、追われて…キャットチェイス・ゲーム。

「遊び」をクリエイトする——
株式会社 ナムコ

本　　社　〒144 東京都大田区蒲田5-38-3 朝日ビル TEL 03(736)1211(大代)

※全国の百貨店、量販店、玩具店でお買い求めください。
※ファミリー コンピュータ は任天堂の商標です。